平成8年7月26日第三種郵便物認可
1997年12月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第12号通巻19号

究極マシン対応!

究極のゲームマガジン

DENGEKI 電撃 NINTENDO 64



12
1997
DECEMBER

定価
590円

別冊付録

出したい技がひと目でわかる!
64大相撲 全技コマンド下じき

ゼルダの伝説
子供リンクの勇姿を大公開

ポケットモンスター金・銀
石原プロデューサーを直撃!

爆ボンバーマン
ぷよぷよSUN64
◆ヨッシーストーリー
◆エフゼロ64
◆ファミスタ64
◆スノボキッズ
◆ファイティングカップ
◆G.A.S.P!
◆トップギア・ラリー

最新情報＋徹底解説

64DD
任天堂スペースワールド'97
SFCソフト書き換えシステム

緊急大特集!

地上・水上・空中で展開する激しいバトル! さらに謎解き要素も満載ときたもんだ!

ディディーコングレーシング

最強伝説へ、待ったなし。

超本格派 3Dポリゴン!!

相撲ゲームでは初の3Dポリゴンを採用。大相撲ならではの迫力を余すことなく再現しました。登場する力士は個性派揃いの総勢46人。決まり手40種をはじめ、各種の必殺技も充実。防御の組み合わせにより、相手力士との駆け引きを存分に楽しめる超本格派です。手に汗握る「64大相撲」の醍醐味を、どうぞご堪能ください。



力士育てゲー「横綱サクセスモード」!!

前頭15枚目からスタートして、1場所15日間、年間6場所で3年かけて横綱を目指す「横綱サクセスモード」。取組の間、50以上のイベントと4つのミニゲームがあり、それによって成長値をUPさせる事ができます。横綱目指し、徹底的に鍛え上げてください。



ちゃんこでごっつあん

食べた具の数とその正確さによって成長値がUP。





FISHでごっつあん

釣った魚の数と重さによって成長値がUP。





ジャンプでごっつあん

トランポリンにうまく乗り長時間プレイするほど成長値がUP。





昼寝でごっつあん

牛や犬猫などをかわして長時間寝るほど成長値がUP。





プレーヤー同士の対戦もOK!!

コントローラーパックを持ち寄れば、互いに鍛えた力士同士での対戦も、もちろん可能。勝てば、なんと相手力士の必殺技を1つ貰うことができます。強敵をどんどん撃破して、最強の力士を育て上げてください。



臨場感満点の場内アナウンス＆サウンド!! もちろん「振動パック」対応!!

本場所さながらに、呼び出しに四股名を呼びあげられての登場。行事の進行、気迫のこもった力士の声、さらに臨場感あふれるアナウンスがゲームをひときわ盛り上げます。また、CMでおなじみの「振動パック」対応。興奮のるつぼの中、きっとあなたもシビレます。


ステージセレクト画面


両国


名古屋


大阪


福岡


南極


砂漠


月面

土俵の種類も8種類!!

両国・大阪・名古屋・福岡・南極・砂漠・草原・月面とさまざまなシチュエーションでの対戦が可能。土俵の特性が勝負の明暗を分けることも。

BOTTOM UP 株式会社ボトムアップ 〒164 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611


64大相撲
この秋
発売予定!!
押してダメなら、ブン投げろ!
NINTENDO64



いち！にっ！ぷよSUN！
初回限定シール付き!!
いち！ 連鎖の練習から対戦まで可能!! とことんなぞぷよ
にっ！ 最大16人参加可能!! かちぬきぷよぷよ
SUN！ ぶるぶる～！ 振動パック対応!!
'97年10月30日発売予定・希望小売価格5,980円(税別)
社員募集
【募集職種】①2Dグラフィックデザイナー ②3Dグラフィックデザイナー ③DTPグラフィックデザイナー 【仕事内容】①ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン ②INDY、INDYGO2、Alias、SoftImageなどを使用したゲーム及び映像用CGの制作 ③パッケージ・マニュアル・雑誌のレイアウト(MAC使用) 【資格】22～35歳迄の実務経験3年以上の方 【勤務地】広島本社 【勤務時間】9:00～18:00(実働8時間)
待遇DATA 【給与】月給20万円以上 ※年齢・経験・能力等を十分考慮の上、当社規定により優遇いたします。 【待遇】昇給年1回、賞与年2回、報奨金制度有、役職・住宅・家族・皆勤・時間外手当有り、交通費3万6000円迄支給 【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社員旅行、定期健康診断、永年勤続表彰制度、慶弔見舞金制度、各種レクリエーション活動有り 【休日】完全週休2日制(土曜日・日曜日)、祝日 ※土曜日が祝日の場合、金・土・日の3連休 【休暇】夏季・年末年始休暇、有給、慶弔休暇
会社DATA 【会社概要】設立／1982年4月7日 資本金／9,700万円 社員数／415名 売上高／69億4400万円(1997年3月期実績) 成長率／145% 代表者／代表取締役社長:仁井谷 正充 主要取引先／(株)セガ・エンタープライゼス、任天堂(株)、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、他 事業内容／●スーパーファミコン、セガサターン、プレイステーション等家庭用ゲーム機やゲームセンター及びパソコン用ゲームソフトの開発・販売 ●OAアプリケーション・ビジネスソフトの開発・販売 ●自社キャラクター商品の企画・販売 ●元祖ぷよまん本舗の運営 ●イベントの企画制作 ●出版 ●旅行代理業 開発実績／ぷよぷよシリーズ、魔導物語シリーズ、アレスタシリーズ、他
HOW TO アクセス 【応募】事前に電話連絡を下さい。応募方法・提出書類等詳細をお知らせいたします。 ※応募の秘密は厳守します。 ※入社日は相談に応じます。 【問い合わせ】PHONE:082-263-2993 担当／人事課 大西・越智(おち) 土・日・祝を除く9:00～18:00
株式会社コンパイル
N64とNINTENDO64および振動パックは任天堂の商標です。※「ぷよぷよ」は、(株)コンパイルの登録商標です。
〒732-0827 広島市南区稲荷町2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン 土・日・祝を除く9:00～18:00)
Act Against AIDS
●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつき合おう


NINTENDO64
ぷよぷよ
SUN 64
©COMPILE 1997
の～みそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/

DECEMBER

1997年12月1日発行

COVER
●イラスト
佐々木晃
(TONG KING SHOW)
●デザイン・ロゴ
朝倉哲也
●製版
松木　繁
(大日本印刷)

電撃 NINTENDO 64
DENGEKI NINTENDO 64

お役立ち付録！ ●出したい技がすぐ出せる！ **64大相撲 全技コマンド下敷き**

C O N T E N T S

●今号で紹介するゲーム●

(50音順　無印はN64、★はSFC、◆はFC、●はGB)

本誌中の略語・記号の見方

RPG……ロールプレイングゲーム
A・RPG……アクションロールプレイングゲーム
S・RPG……シミュレーションロールプレイングゲーム
ACT……アクションゲーム
SLG……シミュレーションゲーム
STG……シューティングゲーム
AVG……アドベンチャーゲーム
RCG……レーシングゲーム
SPG……スポーツゲーム
PZG……パズルゲーム
ETC……その他のゲーム
●……バックアップ内蔵
■……コントローラパック対応
……パスワードコンティニュー（GBソフトのみ表示）

※価格で特にことわりのないものはすべて税別表示です

ゲーム雑誌は電撃


NINTENDO64
スノボキッズ
Snobow Kids
あの手、この手で
ライバルたちをぶっ飛ばそう！
'97年12月発売予定
NINTENDO64専用ソフト
アクションスポーツレースゲーム（1〜4人用）
希望小売価格6,800円（税別）
振動パック対応
コントローラパック対応 121
NUS-NSKJ　JANコード4984995140018
●お金を拾ってアイテムを購入できる、新感覚レースゲーム登場！
●回転、グラブといった「基本トリック」などを決めて、ライバルたちに差をつけよう！
●3種のボードをフル活用しよう! さらにゲームが進んでいくと…
BOARD SHOP
ボードのペイント
ショップを出る
いらっしゃい！
©ATLUS/RACDYM 1997
N64マークおよびNINTENDO64は任天堂の登録商標です。※画面写真はすべて開発中のものです。
流星野郎のGAME MAX（ゲームマックス）
ラジオ日本（ダイヤル1422kHz）
毎週金曜日24:00〜24:30
AM KOBE（ダイヤル558kHz）
毎週金曜日22:30〜23:00
ON AIR！
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00〜18:00 祝祭日除く）
インターネットアドレス　http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS
■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。　管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)
〒162東京都新宿区神楽坂4−8
ATLUS
株式会社アトラス

3D革命



ワンポイント解説
前々号でスクープした馬について、さらに新たな情報をキャッチ！「馬に乗って移動できる」という誰にでも想像できそうなネタのほかに、馬を使ったおもしろイベントがあるらしいぞ。詳しくはページをめくって確認してね。

振動パック対応 宮本茂 発売日はいつ？ 急ピッチで追い込み中 妖精の木 守護精譲りの儀式 ハイリアの知恵ある者 コキリ族 神の力宿るトライフォース 魔盗賊ガノンドロフ 3つの精霊石 サウスポー 迷いの森 妖精ナビィリンクのピアス ブーメラン スタルフォス 256Mの大容量 ゼルダ姫 ニワトリって？ 3D謎解きアドベンチャーゲーム ドドンゴJr. 時のオカリナ スライム 64DDからロムへ 踏みつけ 光と影 ポウ

ゼルダの伝説 Legend of ZELDA

年末（予定）の超目玉、数千万ゲームフリークの注目の的、『ゼルダの伝説』。今回は、前号で本誌が宮本茂氏インタビューでスクープチェックした、「リンクが子供から大人へ成長する」ことのほか、「時には大人から子供へと逆戻りすることもある」という衝撃事実をつかんだ！　最新画面とともに紹介するぞ！

N64	ゼルダの伝説（仮）	12月発売予定
	●任天堂●A・RPG●256M　※振動パック対応予定	価格未定

Character's Data　ハイラルの迷い森の奥深くに住む、コキリ族の青年。魔物に乗っ取られた妖精の木から最後の妖精「ナビィ」を受け取り、打倒険へと旅立つ。



子供リンクの勇姿!!

前号で宮本氏がコメントした「大人のリンクじゃブーメランが使えないかも」という意味が、ようやく判明したぞ。写真を見てのとおり、やはり子供のリンクが存在し、子供の時のことが、のちのち大人のリンクに関わってきたりと時を超えた謎解きが、予想されそうだね。



スクープ!

遠くにそびえるデスマウンテン!

子供リンクが見上げるその先には、高々とそびえ立つデスマウンテンがハッキリ見てとれる。かつては、ガノンとの最終決戦を行った地であり、ゼルダ姫が幽閉されていた場所でもある、なにかと因縁深い死の山だ。今作も過去の例にもれず、ガノンドロフとなんらかの関わりがあるのはかんたんに想像がつくけど、どんなエピソードが待ち受けているのかワクワクしちゃうよね！　やはり、ガノンドロフのアジトか？



子供リンクにしかできないコトって？

子供リンクにしかできない（扱えない）ことのひとつにブーメランの使用がある。また普通の剣よりも小さなダガーや模様の違う盾を使っているのにも注目したい。



剣を振る姿もス・テ・キ!

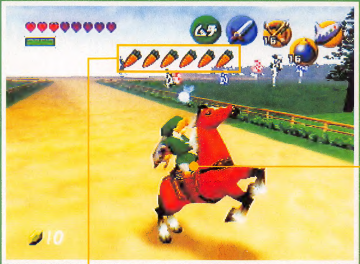
見えてきた子供⟺大人の関係

『ゼルダ』には子供と大人のリンクが登場する。つまりリンクが成長するってワケ。また時には大人のリンクが子供リンクに戻らなくてはならない場合もあるのだ。時間経過の謎解きがなにかのカタチであるんだね。





今度のリンクはカウボーイ!?



乗馬シーン徹底





ニンジンはHP？それとも…

第1の謎は、画面中央のやや上に表示されているニンジンの数々。誰が決めたか知らないけど、馬といえばニンジン、ニンジンといえば馬のエサ…ということで、馬とニンジンは切っても切り離せない関係。まともに考えると、このニンジンは馬の体力表示と受けとめるのが妥当だけど、はたしてそうだろうか？この競馬場と思われるシチュエーションに馬がいれば、なんらかの競争をしたっておかしくない。そうなれば、ニンジンを使うと一定時間だけ馬の足が速くなるとも考えられる。そう、馬の目の前にニンジンをぶら下げてね(笑)。

ニンジンを使うとターボがかかるとか(笑)





⬆➡ニンジンを使うとターボ？「F－ZERO」じゃないか(笑)。たぶん、馬にパワーを与えるアイテムでまちがいないと思うんだけど……。

単なる移動手段ではない！

第2の謎は、馬がゲーム上でどう扱われるのか？ ということ。[illegible]動手段以外に馬がいて役立つことといえば、真っ先に思いつくのが馬車。馬車がつけば、[illegible]空を飛べるなんてのもアリでしょう。いずれにせよ、乗り物以外の存在価値があることは確かだ。

ただ乗れるだけじゃないぞ！





⇐⇑なんか、馬車がつきそうな匂いがプンプンするよね。それにしても、シネスコサイズの画面表示は何を意味するのか。視点変更お知らせアラームらしいけど。

解剖！

ゲームの進行上、重要なキャラクターなのか——[illegible]ートの競馬場を彷彿させる背景に、謎のニンジン表示。背景の遥か彼方に見える怪しげな物体？[illegible]くらいアヤシ過ぎるこの場面を、徹底的に分析して[illegible]とは確かなようだが……。

18歳未満おことわり？

乗ってるだけで楽し[illegible]いと乗馬できないのかな？ ただし、これは暫定的な情報なので、[illegible]ポニーがいたりして。





しょげるリンク(ウソ)

⇑⇒颯爽と乗馬する大人リンク。円内は馬に乗れない子供リンク。やはり、お馬さんは子供じゃ手に負えないのかな。現実はきびしい

ここまでわかった！リンクの心強いアイテムetc.

少～しずつだけど、さまざまな情報が見えてきた『ゼルダ』。ここでは今までの情報を整理して、リンクが使えるアイテムの数々を紹介しようと思う。もちろん、これ以外にもたくさんのアイテムがあるので、軽くおさらいする気分で読んでみてね。

剣

リンクが常時使う左手用の武器。今作でもパワーアップするのか？ ちなみに、子供リンクはダガーのような短剣を使う。

ハンマー

攻撃用のアイテムというより、謎解きに必要なもの。前作では杭をヘコませるときに大活躍したアイテムだよね。

弓矢

遠距離にいる敵をしとめるのに有効な攻撃系アイテム。弓矢でしかダメージを与えられない敵がいるかもね。

オカリナ

正しくは「時のオカリナ」。読んで字のごとく、時間や時空を跳躍するために必要な重要アイテムだ。

爆弾

爆風で敵を攻撃するもよし、壁などに仕掛けて秘密の入り口を探すもよしの、オールマイティアイテム。

魔法

FCディスク版『リンクの冒険』から使えるようになった魔法アイテム。炎や雷など、いろんな属性の魔法がある。

ムチ

『ゼルダ』シリーズで初登場のアイテム。今のところ、馬のお尻をたたくためのアイテムということしか、わかっていない。

ブーメラン・フック

上で紹介できなかったもののほかにも、おなじみのアイテムがあるぞ。たとえば、ダンジョンのトラップを攻略するのに役立つフックや敵の動きを止めるブーメランなどなど…。

ほかにもこんなアイテムが！

名前や効果は不明だけど、存在が確認されているアイテムもあるぞ。気になる。

ディディーコング レーシング

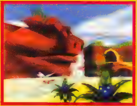


発売直前大特集

電撃発表された任天堂の隠し玉『ディディーコングレーシング』！　画面写真を見て「何これ、マリオカートの焼き直し？」なんて思っていたバチ当たりは、この記事を読んで反省しよう！　陸海空をまたにかけ、ゆかいな仲間たちと繰り広げる激しい競り合いや、自由度満点の冒険が楽しめるRCGなのだ。こんなRCG、見たことないでしょ？

N64	ディディーコングレーシング	11月21日発売
	●任天堂●RCG●96M Ⓑ Ⓒ ※	¥6,800





疾走 冒険 対戦

こんなRCG（レーシングゲーム）見たことない！

※振動パック対応

どーしてスゴいのか？ 理由 前代未聞の5大要素 FIVE ELEMENTS

走行 RACING

対戦バトルRCG

アイテムを使った多人数での激しいバトルレーシングは、もちろんこのゲームの大きなウリのひとつ。車、ホバー、飛行機の3機種を駆使してのレースは、これまでになかった興奮と感動を呼び起こしてくれるだろう。



マリオカート64



←この傑作のフィーリングを完璧に継承。

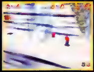
探検 ADVENTURE

アイテム探しもある！

ゲームの舞台となる島には、レースをするためのコース、さらにいろんな秘密が隠されている。3つの乗り物で島内を縦横無尽（じゅうおうむじん）に探検しながら、コースを見つけ出したり、次の世界へ行くためのアイテムを集めていくのだ。



スーパーマリオ64



←世界を探索するあの快感をまた味わえるぞ。

高速 SPEED

もちろんスピード感満点！

レーシングゲームに不可欠なのが、息を飲むようなスピード感。その点このゲームには、ダッシュプレートや大回転ループコースなど、加速感を思いっきり味あわせてくれる仕掛けが盛りだくさん用意されているのだ。



F-ZERO 64（仮）



←任天堂最速RCGの座を奪えるか？

水上 WATER RIDING

気持ちよく波乗り！

このゲームのコースは地上だけとは限らない！　ホバークラフトによる水上レースもできるのだ。リアルな波と、水上ならではのコースコンディションで、これまでのレースとはまったく違ったテクニックや戦略が楽しめるぞ。



ウエーブレース64



←あのリアルな波乗り感覚を再び体験。

飛行 FLYING

迫力のフライトSTG

[illegible]



スターフォックス64



←この飛行感覚でレースできちゃうのだ。

名作のハイブリッドRCG…それが『ディディー』だ！

ボスはトリケラトプス?



恐竜が生きる原始世界
ザウルスゾーン

ゲームを開始して一番初めに訪れることになるのが、虹のかかった洞窟の奥にあるザウルスゾーン。洞窟の扉を開けると、各コースへと進むロビーがあるのだ。このゾーンのコースは、湖や火山のある山岳地帯から構成される世界で、恐竜がコース上を歩き回っているぞ。



➡最初のコースは古代湖沿岸。巨大な恐竜がコースを横切ってくる。ぶつかるなよ!
⬆各ゾーンの最後には、1対1のタイマンレースのボス戦が。このゾーンのボスは恐竜だ。





⬆洞窟の奥の扉を開けると…。
⬅ザウルスゾーンのロビーに出る。各コースに通じる扉があって、挑戦するための必要バルーン数が示されている。

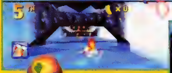


美しき雪と氷の世界
スノーゾーン



島の奥には、目の覚めるような白い雪に覆われた白銀の世界がある。その美しさとは裏腹に、ガチガチに凍ったコースはかなり手強いぞ。







⬆コースは氷と雪でできている。雪の降るコースもあるぞ。
➡スノーゾーンへの扉は島の奥の高地にある。



島の守護神タージ

このゲームでプレイヤーを助けてくれるのが魔人タージだ。島内の山にこもって50年以上も姿を見せなかった彼だが、ウィズピッグの襲来で山から追い出されるハメに。そして島からウィズピッグを追い出すべく、ディディーたちをバックアップしてくれるぞ。たとえば島内探索のためにビークルを乗り換えたいときは、彼に頼めばいつでも好きなビークルに変更可能だ。さらに条件を満たせば、彼とレースができるようになる。勝てばもちろん、ゴールドバルーンをくれるぞ。



⬆タージと話したいときは、Zトリガーを押すだけで彼が走り寄ってくる。



⬆タージは魔法の力でビークルを瞬時に変えてくれる。

悪党にねらわれた動物たちの楽園

ティンバーアイランド
TIMBER ISLAND

ゲームの舞台は、動物たちが仲良く暮らすこの不思議な島。島内にあるさまざまな世界（ゾーン）でレースをすることになるぞ。しかし各ゾーン、各コースに行くためには、決められた数のゴールドバルーンが必要だ。すべてのコースを制覇することができるだろうか…!?





こんなところにバルーンが!!



宇宙を渡り歩き、あまたの星で破壊の限りを尽くした大悪党。ティンバーアイランドも彼のえじきになるのか!?

ウィズピッグ



ゴールドバルーン

⬆次のステップへのカギとなるコールドバルーンは、島内の意外な場所で見つけることもできる。







ムムム！なんだこれは？

➡この？マークの掲示板をはじめ、島にはいくつもの謎が隠されている。

まぶしい太陽と波さざめく楽園
トロピカルゾーン

この島の海辺エリアに、トロピカルゾーンへの扉がある。このゾーンに入るためにはゴールドバルーンが10個必要になるので、ここにやってこれるのはゲーム中盤になるはず。そしてトロピカルというだけあって、コースの舞台はほとんど海上。主に使うビークルも、ここまで使う機会の少なかったホバークラフトになる。ホバーの特徴は反応が過敏な点。ほんのわずかハンドルを切っただけでも大きく曲がるので、飛行機や車のつもりで操作するとマトモに走れないのだ。



➡トロピカルゾーンへの扉は沖合の島にある。ヤシの木の生える南国気分満点の世界だ。



⬅海上のコースが基本だけど、激流を下ったり陸地に上ったりもする。クジラが泳いでいるのがわかるかな？

何度でも違った遊び方ができる

ADVENTURE MODE アドベンチャーモード

『ディディーコングレーシング』が単なるレーシングゲームと一線を画している最大の要素が、このアドベンチャーモードの存在だ。レーシングゲームに『スーパーマリオ』のキャラとテイストを持ち込んだゲームが『マリオカート』だとするならば、このアドベンチャーモードは〝レースでクリアしていく『スーパーマリオ』〟というべきものだ。単純にレースを繰り返すだけではなく、クリア条件を満たすごとに新たな条件や目標が提示されるので、同じコースでもまったく違った感覚で遊び続けることができるぞ。

1回め レースに勝ってバルーンを集める!

最初にやるべきことが、各コースへの扉を開くカギ・ゴールドバルーンを集めることだ。各コースで1位をとると、そのつどタージがやってきて、バルーンを1個くれるぞ。





⬆トップでゴールすればこのバルーンが！　バルーンを多く集めれば、行ける世界がどんどん広がるのだ。
⬅コンピュータキャラはかなり手強いので、アイテムを存分に駆使した走りをしないと勝てないぞ!



⬅クリアしたコースは扉の紋章がバルーン型に変化。
⬇最初のボスは脇の岩柱をなぎ倒すので注意。

2回め シルバーコインチャレンジ

1ゾーンすべてのコースでトップをとりボスまで負かすと、このモードに突入。今度はコース各所に点在するシルバーコインを全部集めたうえでトップをとらなくてはならない。コインが実にいやらしい場所に配置されているので、ドリフトなどのハイテクニックが要求されるぞ。







⬅挑戦に必要なバルーン数が増えているのに注目。
⬅2度めのボス戦に勝つと証のアミュレットが!

レースの監督者 T.T.



タージにかわってロビーをうろついている謎の時計。

彼は、レースを管理しているT.T.だ。彼に話しかけると、これから挑むコースをタイムトライアルで試走できたり、集めたアイテムの状況がわかるのだ。



⬅ステータスを調べると、バルーンや各種アイテムの獲得状況がわかるようになっている。

3回め トロフィーレース

2度めのボス戦をクリアすると、今度はこれまでの4コースを続けて4連戦するレースになる。4戦すべての合計ポイントを競い、トップになればゴールドトロフィーをゲットできるのだ。





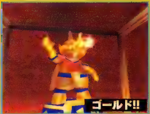
⬆このレースになると敵のレベルもトップクラス！　アイテムもバンバン使ってくるので、気を抜けないぞ。
⬅目標は4戦の総合ポイントでトップをとること。敵との得点差を考えながらレースにのぞむようにしよう。

ロビーの中にある部屋にトロフィーが飾られる

各ゾーンのロビーには、ガラスケースだけの部屋がある。ここにアミュレットを持って入ると、トロフィーレースに参加できるのだ。トロフィーレースを3位以上でクリアすると、ガラスケースの中にトロフィーが飾られる。3位だとブロンズ、2位だとシルバー、そして優勝すると、なんとウィズピッグの形をしたゴールドトロフィーが飾られるのだ！


ブロンズ


シルバー

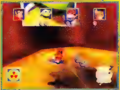

ゴールド!!

4回め おまけレース

ボーナスゲーム

各ゾーンのロビーには、鍵穴のついた謎の扉が存在する。ここには、そのゾーンのどこかのコースに隠されている「カギ」を見つけないと、入ることができないぞ。中には対戦型のボーナスゲームが用意されていて、これまでのレースとはまた違った、激しいバトルが楽しめるのだ。





⬆これがボーナスゲームへの扉だ。カギはそのゾーン内のコースのどこかに、1つだけ隠されている。コースからはずれた場所をよく探してみよう。
⬅ザウルスゾーンのボーナスゲームは卵取り。他の相手より早く3つの卵を自分の陣地に運ぶのだ。

タージとの勝負

ある程度バルーンを集めると、タージが勝負を持ちかけてくる。これは島全域を舞台にした1対1のレースで、使うビークルごとにコースも変わるのだ。島の地理や意外な隠し通路もわかるし、ビークル操作の練習にもピッタリ。何度でもチャレンジできるし、勝てばゴールドバルーンももらえるのだ。



他にもこんなにアツくなれるモードがぎっしり!

もちろん、純粋にレースを楽しむためのタイムトライアルや、1人から4人までの対戦ができる「トラックモード」もある。これがまた、燃えるんだ。



⬅選べるコースは全部で20以上。一度でも走ったことのあるコースやボーナスゲームは、すべてプレイ可能だ。

タイムトライアル

好きなコースで自分の力の限界に挑戦するのがこのモードだ。アドベンチャーモードで行けることのできたコースが選べ、ビークルの種類も選べるようになっている。カセットにはベストラップがセーブでき、コントローラパックを使えば、ゴーストを複数セーブできるのだ。



⬅T.T.のゴーストと、自分のゴーストが現れる。

対戦バトル

コンピュータキャラを入れて最大6人で対戦ができるこのモードでは、プレイヤーごとのビークル選択が可能。異なるビークルを選んでのハンデ戦などもできるのだ。





⬆任天堂ゲームの定番となった感もある4人対戦。一瞬のミスが勝負を左右する緊張感満点の対戦が楽しめるのだ。
⬅開始前に自分の使うビークルが選択可能。参加プレイヤーの腕前が同じなら、同じビークルを選んだほうが盛り上がる。

コースバリエーション

個性あふれるトリッキーな多数のコース

STAGE VARIATIONS

数あるRCGと比べても『ディディー』のコースバリエーションは群を抜いている。しかもショートコース中心なので、仕掛けるポイントを的確に見抜く勝負勘が要求される高レベルのコースぞろいなのだ。ここではザウルスゾーンの全コースと、序盤のコースを紹介しよう。

ザウルスゾーン

ANCIENT LAKE

一番最初に挑むコース。地形が単純で高低差のないフラットなコースで、いかにもビギナー向きだ。加速できるダッシュプレートの場所をしっかり覚え、確実に踏んでいけば楽勝なはず。アイテムの使い方もここで覚えてしまおう。



⬆コースを横切る恐竜には要注意。激突するとスピードが一気に落ちるので、多少ビークルを減速してでも回避しよう。

FOSSIL CANYON

池やトンネルが出現するようになって、じょじょにコースが複雑になってくる。アイテムを使ったショートカットなどもあり、いろんな走りを試したくなるようなコースだ。もちろん恐竜がジャマしてくるので、気をつけよう。



⬆ゴール前の分岐コーナー。ショートコースを選ぶか、悪路のリスクを避けるか、それともアイテムで決めるか…!?

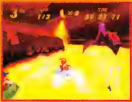
JUNGLE FALLS



⬆滝が落ちる川の上には落ちやすい橋が。橋の先のトンネルは上下に道があって、上部へは飛行機でしか行けないのだ。

全体的にカーブが多くなり、慎重なマシンコントロールが要求されるようになってくる。またこのコースでは、クルマでは行けないルートがあって、飛行機を選んではじめて通れる場所があるのだ。やっぱり3機種それぞれで走りたいね。

HOT TOP VOLCANO



⬆地下洞窟だけあって、とにかく入り組んでいる。溶岩の上をホバーで走るのもけっこうおもしろいぞ。

溶岩の噴き出す洞窟の中のコースなので、ここでのレースはホバーと飛行機に限定される。巨大な恐竜をかすめ、上下左右に激しく操作しながら、曲がりくねった狭い洞窟の中を突き進むのだ。このゾーン一番の難所といえるだろう。

スノーゾーン

EVERFROST PEAK

空が開けているから開放的に見えるけど、コーナーは入り組んでいるし、途中には高低差のある洞窟もある。十分に考えられたコース設計に苦心すること必至だ。



⬆飛行機用のダッシュプレートは空に浮かんでいる。うまく突入しよう。

トロピカルゾーン

WHALE BAY

水上レースなので、ビークルはホバー限定だ。南国気分を満喫できるすがすがしいレースをしたいけど、ホバーの操作は想像以上に難しい。思いどおりに走るには十分な練習が必要だろう。



⬆ホバー用ダッシュプレートがこれ。半分水中に浸かっているぞ。



クルマ car

すべてはここからはじまる

[illegible]ジャンプで[illegible]



⬆ダッシュプレートを利用してジャンプし、池を越えてショートカット、なんてテクニックを見つけ出そう。

RCGの基本といえば、やはり車だろう。特に秀(ひい)でた部分はない平均的なビークルだが、ダッシュに関しては一番の性能を誇る。うまくスタートダッシュを決めれば最速の飛行機ともいい勝負ができるはずだ。ドリフト性能が高く、開始から立ち直るまでの反応も実に速い。コーナーギリギリでのドリフトやダッシュプレートの活用など、極めがいのあるテクニックが多く、奥の深いビークルでもある。

ロケットスタート



ドリフト



⬆Rトリガーを押せばドリフトが可能。使いすぎるとスピードを殺すハメになるぞ。

⬅他ビークルでも有効なテクニック。これはかならずマスターしなければならないテクニックだ。

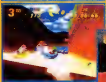


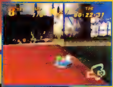
ホバー hover

水上を制するにはコレ

圧縮空気を高速で吹き出して移動する水陸両用ビークル。スピードは3機種中最低だが、溶岩の上でも走れる汎用性(はんようせい)の高さが魅力だ。滑って移動するという特性上、ほんのわずかなハンドル操作でも大きく曲がってしまう。滑ることを計算に入れて、スノーボード感覚で操作するといい。

ジャンプ





⬆➡クルマのドリフトと操作は同じ。使い加減が難しいぞ。



飛行機 plane

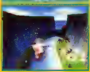
空の華麗な王者

スタート時の立ち上がりの遅さが欠点だが、そのスピードは3機種中最高。アクロバチックな飛行をしながらのミサイルを撃ち合う空中戦が、とてつもなく楽しい。

ショートカット



⬆飛行機なら意外な場所にあるショートカットが利用可能になるのだ。



ローリング



⬅⬆こんなアクロバット飛行もOK！

ビークル

それぞれ特徴の違う3機種を使いこなせ！

VEHICLE

『ディディー』に用意された3つのビークルは、どれも個性的な操作感と性能をもったものばかり。これらを完璧に使いこなすことがアドベンチャーモード制覇のための、そしてタイムトライアルや対戦で勝利するための必須条件なのだ。このページではそんなビークルの性能を一挙に紹介しよう。

アイテム

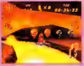
使いこなせるかが勝負の分かれ道

ITEM

不利な展開のレースでも、一発逆転させてしまう可能性を秘めた特殊アイテムの数々。この『ディディー』に用意されているアイテムは、効果もシステムも風変わりなので、自分なりの戦略を組み立てられるようになるまでには、かなりの実戦経験が要求されるかもしれない。

アイテムバルーン

コース上の5色のバルーンに、各色に対応したアイテムが入っている。同じ色のバルーンを連続して取れば、アイテムを最大3段階までパワーアップさせることができるぞ。



⬆別の色を取るとパワーアップが無効になるので注意。

ミサイルバルーン(赤)

第1段階 / 第2段階 / 第3段階

前方の敵を吹っ飛ばすことが可能。パワーアップパターンは単発→ホーミング単発→10連発。第3段階の10連発はホーミングしないので注意。



➡第2段階のホーミング弾がオススメ。

ダッシュバルーン(青)

第1段階 / 第2段階 / 第3段階

瞬間的に自分のビークルを加速させることができる。パワーアップするごとに加速スピードが速くなる。ストレートな場所で使いたいアイテムだ。



➡ダッシュプレートとの併用で効果抜群。

シールドバルーン(黄)

第1段階 / 第2段階 / 第3段階

敵の攻撃を防いだり、接触の衝撃を吸収してくれ、パワーアップするごとに持続時間が長くなる。使用中でも他のバルーンを取れるのがうれしい。

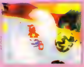


➡激しい競り合いで使うと効果的だ。

おじゃまバルーン(緑)

第1段階 / 第2段階 / 第3段階

敵を妨害するアイテムを路上に置ける。パワーアップするごとにオイル→鉄球→シャボン玉と変化。相手を一定時間閉じこめるシャボン玉がオススメ。



➡完全に相手を封じることができるのだ。

磁石バルーン(虹)

第1段階 / 第2段階 / 第3段階

前を走っている敵を磁力で吸い寄せることが可能。パワーアップするごとに、より遠くの敵を吸い寄せられるので、ねばり強く強化していこう。



➡キュイーンと引き寄せられるぞ。

バナナ

路上にランダムにばらまかれているのがこのバナナ。これを1本取るごとに、ビークルの最高速度が上がり、最高10本分のパワーアップが可能だ。バルーンと違って、取ったら最後復活しないし、敵の攻撃を受けるたびに2本ずつ落ちてしまう。コースのラインどりに気をつけつつ、できるかぎり多くのバナナを取って有利になろう。



⬆ミサイルなどを撃たれてダメージを負うと、バナナも2本飛ばされてしまう。

ダッシュプレート

コース上の各ポイントに設置されたシマ模様のプレート。この上を通過（ホバーと飛行機はその中を通過）すると、一時的にビークルを超高速でダッシュさせることができるのだ。乗った瞬間にアクセルをオフにすると、このダッシュ力をフルに生かすことが可能だ。このプレートをいかにうまく使うかが、勝利を左右するのだ。



⬆プレートの位置をしっかり覚えておいて、有効活用するようにしよう。



レイサー

悪に立ち向かう8人の勇者たち

RACER

ウィズピッグを追い出すために魔法のコースに挑むレイサーは計8人。イギリス生まれだけあって、かなり濃いキャラクターで(笑)、レイサーとしての腕も個性的。アドベンチャーモードではセーブデータを読む前にキャラを自由に選べるので、挑むコースごとにキャラを変えてみるといいだろう。

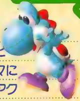
ついに タイトル決定!!





ヨッシーストーリー





ついに明かされた絵本のヒミツ！　新たな情報も次々に公開されて、究極の２Ｄアクションゲーム『ヨッシー』の発売に向け、カウントダウンが始まる!!

N64	ヨッシーストーリー	12月12日発売
	●任天堂●ACT●128M　※振動パック対応	￥6,800

これまでのヨッシーたちの物語



⬆ルイージ救出作戦に乗り出すヨッシー。

⬇ヨッシーと赤ちゃんマリオの冒険が始まる。



前作のSFC版は、マリオが赤ちゃんのころの話。ベビークッパの一味がマリオとルイージの誘拐（ゆうかい）を企（くわだ）て、まんまとルイージをさらってしまった。それを知ったヨッシーたちは…。

絵本の世界にとびこもう！



ヨッシーたちの運命はいかに!?

この絵本のおはなし



ある日のこと、ヨッシーたちの暮らす島が、絵本の中に閉じこめられてしまった。じつはこれ、かつてヨッシーたちに「マリオ誘拐（ゆうかい）計画」のジャマをされた、ベビークッパの仕返しだったのだ。島が絵本になったせいで、ヨッシーたちの心はカラッポになり、その顔からは笑顔が消えてしまった…。

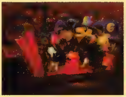
そのころ、島のはずれでは６匹のヨッシーが卵からかえった。少しだけ心が残っていたちびヨッシーたちは、世界を元に戻すための方法を考えた。みんなの心を取り戻すには、この世界を幸せな気分でいっぱいにすればいいんじゃないか…。

かくして、絵本の最後のページにあるという「スーパー幸せの木の実」をめざし、ちびヨッシーたちの冒険が始まった。ところが、ベビークッパの魔法のせいで、ちびヨッシーたちは１匹ずつでしか動くことができなかった。さてさて、ヨッシーたちの運命は…？

Story

とび出す絵本の中でステージ選択！

とび出す絵本のようなこの画面写真をよーく見てほしい。手の形をしたカーソルが、数字の書かれたボックスを指しているよね。じつはこれ、ステージを選ぶときのマップ画面なんだ。１マップあたり４つステージがあって、中央のキャラがボスステージになっているようだ。



➡なんだかこわそうな感じのする世界。どんなステージになっているんだろう？



⬆絵本の中の物語にふさわしく、紙でできたとび出す絵本のような作り。飛んでいる３匹のキャラは何を表しているのかな？

前作のヨッシーは？

前作のSFC版には６マップがあり、各マップには９ステージが用意されていた。つまり、全部で54面ものステージがヨッシーの行く手をはばんでいたのだ。



⬅ある条件を満たすと、隠し面が登場したんだよね。

絵本につまった"驚き"の数々!!



⬆遠くのほうから、ヘイホーの大群が飛んでくるぞ！　どうしたの？

絵本の中には、海や山はもちろん、お城の中や雲の上といった、バラエティに富んだ世界が広がっている。どの世界もそれぞれが特徴的で、冒険の中身もガラッと変わってきそうだぞ。また『マリオ』シリーズでおなじみのキャラクターたちも、カラフルな絵本の中で、よりいっそう生き生きしているぞ！



⬅水の中だってヨッシーは平気。赤ヨッシーは泳ぎが得意なのかな？



⬆タイミングを合わせてブヨーンと、右側のコイルに飛び移ろう。



➡ボス？　雲のようにフワフワだけど、何者だ？





⬅フルーツを持っているぞ。よし、横取りしてやれ！

F-ZERO64（仮）

今回はようやく公開となったパイロットたちのイラストとプロフィール、さらに、注目すべき新情報をプラスしてお送りしよう！

N64	エフゼロ64（仮）	発売日未定
	●任天堂●RCG●容量未定 ※振動パック対応	価格未定

新たに判明した情報で特に注目したいのが、「ゲームを進めていくと選択できるマシンが増える」ことだ。最初に選べるマシンは6種類で、なんらかの条件により、選べるマシンが増えていくらしいのだ（最大何種類まで選べるようになるかは不明）。とりあえず今回は、明らかになった6種類のマシンとそのパイロットを紹介するぞ。









愛機
ブルーファルコン
BLUE FALCON
流線形の青いボディに、ふたつの垂直尾翼が印象的なマシン。全体的にバランスがよく扱いやすい機体だ。

"1"より速い超速"0"RCG
ONE　ZERO

それが『F-ZERO64』

凄腕（すごうで）の賞金稼ぎ
キャプテン・ファルコン
CAPTAIN FALCON
前作でもおなじみのヒーロー。賞金稼ぎでありレーサーでもあるというナイスガイ。賞金稼ぎとしての活躍ぶりはSFC版のマニュアルのマンガでもわかる。

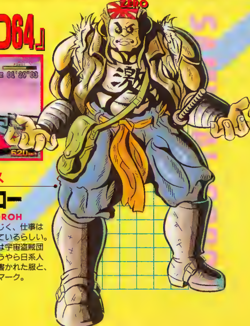






愛機
ファイアースティングレイ
FIRE STINGRAY
その名のごとく、魚の"エイ"のような丸い形をしたマシン。高性能エンジン搭載で、最高速重視の機体。

宇宙盗賊団のボス
サムライ・ゴロー
SAMURAI GOROH
ファルコンと同じく、仕事は賞金稼ぎと自称しているらしい。だが、実のところは宇宙盗賊団の首領なのだ。どうやら日系人のようで、「激」と書かれた服と、日本刀がトレードマーク。



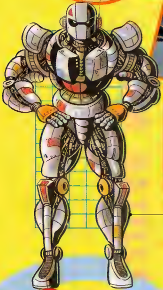


愛機 レッドガゼル
RED GAZELLE

真っ赤なボディに単発のエンジンを搭載したスリムなマシン。性能は不明だが最高速度に期待できそうだ。





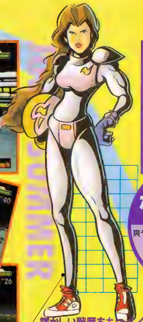


不屈のサイボーグ

MM ガゼル

MM GAZELLE

3年前のエフゼロレースで大事故を起こし、肉体をサイボーグ化することで蘇ったパイロット。新キャラの一人だ。





愛機 ホワイトキャット
WHITE CAT

爽やかなカラーリングが施された"白い猫"の名をもつマシン。ウイングから察するに、旋回能力は高そうだ。





輝かしい戦歴をもつパイロット

ジョディ・サマー

JODY SUMMER

もうひとりの新キャラは、宇宙戦闘機乗りでもある女性。その操縦能力はエフゼロレースでも高い評価を得ているほど。

もちろん おなじみのライバルも参戦!

今回紹介したキャラたちのなかに、アイツがいないじゃないか! と思った人、まあ落ちついて。かつて、マイキャラとして頼もしく、敵キャラとしては憎らしく戦ってくれた、Dr.スチュワートやピコも、もちろん参戦している。このキャラの操るマシンを使っていた人はとりあえずひと安心でしょ? しかし、これだけではなく、新しい情報で判明したように、使用できるマシンが増えるということは、そのマシンに乗るパイロットもいるはず。つまり、まだまだ登場キャラが増える可能性があり、総勢何人になるのかも謎だ。その真相は…続報を待ってくれ!





ピコ
愛機 ワイルドグース





Dr.スチュワート
愛機 ゴールデンフォックス





爆BOMBERMAN

『爆ボン』、みんなプレイしてる？ もちろん前号の攻略特集を見たハズだから(笑)、ワールド５まではたどり着いているよね。今回は“わくわく”モードでの、ワールド５までのゴールドカード全100枚の入手方法を伝授するぞ。キミも100枚全部集めて、真の敵と対面しよう！

N64	爆ボンバーマン	発売中
	●ハドソン●ACT●64M Ⓒ	￥6,980

ゴールドカード100枚のありか全部教えます!!
金券完全収集大作戦

ゴールドカードは、５つのワールドの中に合計100枚存在する。すべて集めると、エクストラワールドに進めるようになるのだ。この作戦をすべて遂行して『爆ボン』名人となれ！

作戦その壱
ワールド５ ブラックシティ攻略

アルタイルの居城らしく、難易度の高いワールド。これまで培ったテクニックを駆使して挑め！

ワールド５ STAGE 1 しょうめんとっぱ

合格タイム…………20000　難易度……………★★★

ブラックシティのステージ１は、中枢部に続く道路が舞台。道路には２つの車線があり、対向車がひっきりなしに通過する危険地帯となっている。車と車の間をぬって、シティの奥に進入しよう。なお、中枢部への道のりは、道路エリアと、トンネルエリアによって構成されている。このエリアの先に、中枢部への入り口があるのだ。

1 上に登って飛び降りて、ひたすら前進だ!!

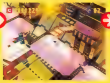
道路エリアとトンネルエリアは、道なりにまっすぐ進むことができない。道の途中に浅いミゾがあり、ボンバーマンの進路をふさいでいるからだ。しかも、道路エリアの場合、そのミゾから登るときに使う坂の向きは、すべて進行方向とは逆。つまり、ミゾに落ちても先に進めないのだ。道路エリアでミゾまで来たら、横の坂から上部の橋に移動しよう。橋は、ミゾの先の道まで かならず伸びているから、前進することができるぞ。ただし、橋の上には敵が多く、攻撃も激しい。モタモタしていると、敵の機関銃でハチの巣にされてしまうので要注意だ。なお、道路に飛び降りるときは、走っている車にも気をつけたい。タイミングよく安全な場所に飛び降りないと、車に接触してしまい、一発でやられてしまうぞ。



⬆大きく分けて２ラインの道に大きさの違う２種類の車が通行している。車には要注意だ。
➡横のカベは垂直なので登れない。車が来たら、道の途中にある避難場所へＧＯだ。



⬆道の途中にミゾがあって、その先に進むことができない。まずは横の坂を登って、道路にかかっている橋の上に移動しよう。



⬇橋の上に移動した。機関銃を撃つ敵キャラ、サプライズなどがウヨウヨしている。安全な場所を見つけたらすぐに降りよう。



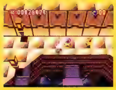
⬆路上では、車がひっきりなしに走っている。タイミングを間違えると、接触して死んじゃうぞ。

はみだせ!! ボンキッキーズ
『爆ボン』では８方向に固定された視点を、状況によって自分で切り替えられる。カメラ視点が自動的に切り替わったりしないので、安心してワールドの攻略にいそしむことができるのだ。パズル性の強い３Ｄ・ACTは、全部視点はこのタイプになるといいかも。

2 凶悪マシンはボムキックで倒せ！

道路エリアとトンネルエリアを抜けた先のエリアには、中枢部に続く扉を守る、強力な武装を持つ巨大マシンがいる。このマシンは、強力なビーム兵器と機関砲で攻撃してくるうえに、敵キャラを何人も吐き出してくる。接近戦は危険なので、ビームの射程外からボムキックで攻撃しよう。ステージの中央に描かれた敵のエンブレムの手前のハシあたりが、敵の射程の限界点だ。なお、このマシンと戦う前に、かならずこのエリアの上の段にあるアイテムで火力をアップさせておくこと。最大火力のパワーボムなら、数発で倒せるぞ。





⬅細い階段で移動した先に、「リモコン」と「パワー」が隠されている。マシンと戦う前に手に入れておこう。



⬆マシンが現れると、ステージが道から切り離される。勝つまで逃げることができなくなるぞ。

⬅どの攻撃も、当たったら一発でアウト。写真の位置からボムキックで攻撃するのがコツだ。

耳よりコラム エンディングは2種類あった！

ブラックシティの大ボスはアルタイル。彼を倒せばエンディングとなるのだが、じつはエンディングは2種類あるのだ。どちらが見られるかは、手持ちのゴールドカードの数しだい。100枚集めていれば、意外な展開が待っているぞ。





⬆こちらは100枚集まっていない場合。

⬅結局アルタイルは取り逃がしてしまう。

ワールド5 STAGE 3 アルタイルタワー

合格タイム…………20000	難易度…………★★★★★

この塔では、4つの階層によって構成された内部を進み、最上階を目指していく。各階層にはスイッチによる仕掛けがたくさんあるが、頭を使って乗り越えていこう。また、各階層のあいだには、足場の狭い通路が浮かんでいる場所もある。そこでは、正確な操作も必要となってくるぞ。



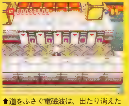
⬆スイッチには、すべて番号が書かれている。なんだかサイコロみたい。

1 スイッチを押して道を切り開け

このステージの特徴は、各階層に設置されたスイッチ。オンにすれば、空中に道を作ることができるが、同時に警報機も作動させてしまう。警報機が作動すると道がふさがれてしまったり、電磁波が流れて、行く手が阻まれてしまう。スイッチを押した後は、この電磁波に接触しないように移動しよう。また、複数のスイッチがある場合は、押す順番を間違えると先に進めなくなってしまうことがある。そんなときは、いったん警報機を止める必要がある。もう一度スイッチを押せば、警報機をオフにすることができるぞ。

⬇スイッチを入れると、エレベーターが作動することもある。

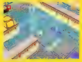




⬆道をふさぐ電磁波は、出たり消えたりする。タイミングを見て通過しよう。

2 こちらのエリアもお忘れなく

2つめの階層には、スイッチで作動するエレベーターが2機ある。ひとつは3つめの階層に移動するためのものだが、もうひとつは段差の上にあり、そのままではたどり着くことができない。まず、3つめの階層に進むためのエレベーターで上空の足場に移動しよう。その高さから、手前の段差めがけてダイブ！　段差の上に乗ったら、次はボムジャンプでエレベーターまで移動だ。エレベーターで上がった先には、ゴールドカードとカスタムパーツがあるぞ。



⬆上空の足場から、下の段差に飛び降りるのだ。



⬅段差のあいだにある通路は、ボムジャンプで移動し、エレベーターを目指す。

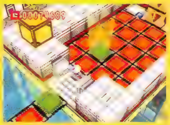
⬆エレベーターを乗り継ぎ、いくつもの足場を登ると、隠しエリアに到着！

3 4つのスイッチの組み合わせがミソ！

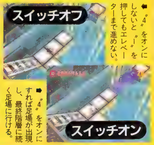


➡〝4〟以外は、同時にオンにすることができない。

3つめの階層には、計4つのスイッチがある。そのうち〝4〟は4つめの階層に移動するための足場を出現させ、〝2〟は〝4〟を押すために作動させることになる。まずは〝2〟を押してから〝4〟をオンにしよう。なお、〝3〟はゴールドカードを入手するために、〝1〟はいちばん最後に〝4〟で出現させた足場まで移動するために押すことになる。



⬆〝3〟を押すと、カードの部屋の警報機が作動。緑のパネルを踏みはずすと、閉じこめられるぞ。



⬅〝4〟をオンにしないと〝1〟を押してもエレベーターまで進めない。

➡〝4〟をオンにすれば足場が出現し、最終階層に続く足場に行ける。

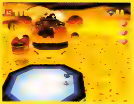
はみだせ!! ボンキッキーズ　ゴールドカードが100枚集まっていない時点でエンディングに突入しても、最後までじっくりと見よう。スタッフロールの途中に、各ステージで使える秘伝のテクニックが紹介されるからだ。よく見ておけば、行けなかった場所への移動方法を発見できるかもしれないぞ。

作戦その弐
大ボス戦でゴールドカードをゲットせよ

ボス戦でのゴールドカード出現条件を完全紹介。
あとはこれを見ながら確実に実行するのみ！

一度で5枚全部取ろう

ボス戦が難しいのは、取ったゴールドカードを記録させておくことができないこと。すなわち、一度の挑戦ですべてのカードをゲットしなければならない。カードの入手条件は下で説明するので、これを参考に確実に集めていこう。また、合格タイム内にクリアすることも忘れずに。合格タイムをオーバーしてしまうと、タイム表示が赤くなるのでわかるはずだ。



⬆カードを全部出現させるように、ボスの残りの体力を計算しながら戦おう。

グリーンガーデン大ボス　ドラゴ

体力



ゴールドカード入手法

❶右翼を黒こげにする。
❷左翼を黒こげにする。
❸しっぽを黒こげにする。
❹角を燃やしてしまう。
❺合格タイム以内にクリア。



⬆不用意に近づくと、炎を吐いてくるドラゴ。この攻撃をしているときは、動かずにじっとしている。吐き出される炎の横に立って、ゆっくりポイントを狙おう。

横から燃やしていこう

ドラゴが火を吐くために近づいてきたときがチャンス。吐かれた炎をギリギリでかわせば、ためボムで翼や角を狙えるからだ。この方法を使えば、①②④の条件をカンタンにクリアできるぞ。残りは③のしっぽをこがすことだけど、これも横向きで炎を吐いているときに狙えばOK。ドラゴが足もとを通過するときに狙うのもいいけど、タイミングを見切るのは至難の技だ。ためボムを投げるタイミングと爆破させるタイミングを一致させなければならないので、あまりオススメはできない。



⬆この狙い方だと、うまくしっぽをこがすのは難しい。



⬅胴体を燃やせば、体力を削ることができる。

ブルーリゾート大ボス　リバイア

体力



⬆この瞬間に、ボムを思いっきり遠くに投げる。そうすれば、リバイアの口の中にボムを投げこめる。

ムダな攻撃は絶対厳禁だ！

入手法③の条件を満たすには、タイミングがかなり重要。リバイアが触手を振り下ろして攻撃してくるときが狙いめだが、口を開けるのは一瞬だ。触手を振り上げた瞬間に、ボムを思いっきり遠くまで投げれば、成功率が高い。ただし、この攻撃はかなり強力。４つのハートをイッキに３つ減らしてしまうので、残りのカードを出す前に倒せてしまう可能性もある。残りの条件をクリアするときは、胴体にダメージを与えないように注意しよう。③の次に①、そして②の順でクリアし、最後は④だ。④は、真ん中の１本を残すようにイカダを切らせるといいぞ。最後にとどめを刺すときに、狙いやすいのだ。



➡触手を黒こげにするのは、③をクリアした後がいい。先ににこがしてしまうと、口をあまり開かなくなる。



ゴールドカード入手法

❶触手の先を黒こげにする
❷尾ヒレを黒こげにする。
❸口の中にボムを投げこむ。
❹イカダを１本にする。
❺合格タイム以内にクリア。

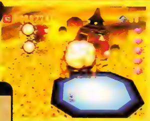
レッドマウンテン大ボス　スプリガン

体力



ゴールドカード入手法

❶右腕を破壊する。
❷左腕を破壊する。
❸帽子を破壊する。
❹操縦席にボムを投げこむ。
❺合格タイム以内にクリア。



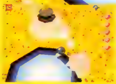
⬆まずは両腕と帽子を破壊しよう。腕は横向きで移動中に破壊。帽子は目のレーザーだけで攻撃しているときに、頭付近でボムを爆発させるのがいいだろう。

[illegible]にためボムでKOだ

操縦席を攻撃する場合に、投げこむのが通常のボムならハート１コ分のダメージ、ためボムなら１発でスプリガンを倒してしまう。先に①②③の条件を満たし、それから④でクリアするのが、てっとり早いぞ。ちなみに、④を狙いやすいのは、相手が目のレーザーのみで攻撃してくる状態のとき。ためボムを頭にぶつけるとフラフラになって操縦席がむき出しになるので、そのときにためボムを投げこもう。



⬆ためボムをぶつけるとスプリガンはよろめき、操縦席もこのように開く。



⬅両腕を振り回しているときは、無理に攻撃しなくてもOK。

はみだせ!! ボンキッキーズ

どのボス戦でもいえることだけど、戦いを始める前にボムをパワーアップさせておくことはけっこう重要。同時に出せるボムの数が多ければ有利だし、爆風が大きければ相手にダメージを与えやすいからだ。電源を入れていきなりボス戦、というのはやめた方がいい。

ホワイトパレス大ボス　リッパー

体力 ♥♥♥♥





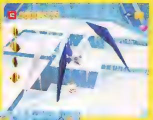
ゴールドカード入手法

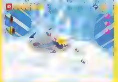
❶右前足を破壊する。
❷左前足を破壊する。
❸マスクを破壊する。
❹床が割れるイベントを起こす。
❺合格タイム以内にクリア。

⬆破壊力のある攻撃は、2本の前足からくり出される。まずは両方の前足を破壊して攻撃を封じこめ、その後じっくりと料理してやろう。

体の下は安全地帯

リッパーの前足は、鋭い刃物状になっている。まず両前足を破壊して、正面をなぎ払う攻撃を封じこめよう。攻撃を封じたら正面からマスクを破壊。それが終わったら胴体の下に潜りこみ、足をめがけてためボムを投げつけよう。足に当たったボムははじかれて、胴体まで届かせることができるぞ。胴体に2回ダメージを与えたら、床が割れるイベントが発生。床の下はクモの巣になっているが、足を踏みはずしてもシリウスが助けてくれるぞ。





⬆床が割れるイベントが発生。ここまでくれば、もうひと押しで倒せるぞ。

⬅横になって子グモを吐き出すときは、胴体を狙うチャンス。

ブラックシティ中ボス　アブソリュート

体力 ♥♥







遠距離から少しずつ壊すのが基本

アブソリュートの最大の攻撃法は、自動追尾型のミサイル。小型だが強力なミサイルが、何かにぶつかるまでずっと追いかけてくるのだ。ボムをばらまきながら爆風で破壊しつつ逃げる、という手段が有効だが、ヘタにアブソリュートに接近すると体当たりで気絶させられてしまう。ためボムをぶつけようとするときも、気絶したところを機銃で狙い撃ちされてしまうのだ。なるべく遠距離からボムキックで応戦し、ためボムを使うのはグラビティボムを破壊するときだけにしよう。ボムキックを使ってタイミングよく爆風を浴びせていけば、順当に①②③の条件をクリアすることができるはずだ。

⬆これがグラビティボム。ためボムをぶつけるか、爆風を浴びせると破壊できる。

➡赤いのが自動追尾型ミサイル。うまくカベに誘導して自爆させるといい。

ゴールドカード入手法

❶右腕を破壊する。
❷左腕を破壊する。
❸機体の先端部を破壊する。
❹グラビティボムを破壊する。
❺合格タイム以内にクリア。

ブラックシティ大ボス　アルタイル

体力 ♥♥&???



合体後が本番なのだ！

アルタイルは、最初はサポートメカ・ベガといっしょに攻撃してくる。アルタイルに3回ダメージを与えれば彼らは合体し、本当の戦いがスタートする。合体後のアルタイルは、ためボムを投げると姿を消してしまう。ためボムのチャンスは、衝撃波を撃つときだけになる。



⬅アルタイルとベガの合体シーン。ここからが戦いの本番だ。

⬆ためボムを投げると消えてしまう。衝撃波を放つときがチャンスだ。



⬅ベガはじつはアルタイルのヨロイだったのだ。彼の実力は、合体した後に発揮される。

ゴールドカード入手法

❶タイム1000以内に合体させる。
❷合体後にためボムで気絶。
❸合体後にためボムでダメージ。
❹合体後に爆風で倒す。
❺合格タイム以内にクリア。

耳よりコラム　中ボス戦でのゴールドカードの取り方は？

前回の攻略で紹介できなかった4つのワールドの大ボスとブラックシティの中・大ボスのカードの取り方を紹介したけど、参考になったかな？ ここでは、残り4人の中ボスの分もおさらいしておこう。じつは中ボスのカード入手条件は、ひとつを除いて各キャラ全部共通なのだ。下に、その共通条件と各キャラごとの条件を、それぞれ表にしてみた。これを見て、4人の中ボスにも快勝してほしい！

4人に共通する条件

①ためボムで気絶させる。
②ためボムでダメージ。
③こちらのボムの爆風でとどめを刺す。
④合格タイム以内にクリア。

各中ボスごとの条件

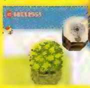
シリウス：タイム[illegible]以内にダメージ。
カペラ：[illegible]にボムをぶつける。
ハウト：ＳＴＡＮフィールドに[illegible]。
レグルス：乱舞のダッシュをボムで止める。

作戦その参

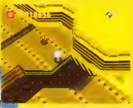
マップ内のゴールドカードをゲットせよ

マップ上の全ゴールドカードの位置を完全ガイド。
これで30枚分のカードは入手できるぞ!!

マップ上に隠されたゴールドカードを全部見つけられずに困っている、という人はけっこういるはず。そんな人の悩みを一発解消するべく、5つのワールドのフィールドマップに隠された30枚のカードの位置を完全紹介しよう。このページを参考にすれば、ゴールドカード100枚ゲットがグッと近づいてくるはず。ぜひとも活用してほしい。



⬅カードには、出現場所がランダムになっているものもある。

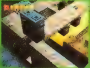


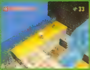
⬆取ったつもりでも、見落としてしまっているものがあるかも。

グリーンガーデン

ステージ1

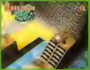
1 ピラミッドがあるエリアで、ためボムで壊せる橋を使って渡った川の向こう側。カベに隠されたワープゾーンで、遺跡の内部に移動できる。その中に祭壇のような場所があり、上に乗ったブロックの中に、ゴールドカードが隠されているぞ。





2 スタート地点のエリア。壊せる橋で川を渡った場所の青い柱の先、ゴールドカードが隠れている。青い柱はパワーボムでないと壊せない。

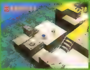
3 ピラミッドがあるエリア。川の向こう岸に、空中に浮かぶブロックがある。これを破壊すれば、中のゴールドカードを取り出すことができるぞ。



ステージ3

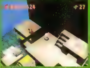
4 いたずらこぞうが最初に宝石を運びこむエリアで、入り口から向かって左の奥。空中のブロックの中だ。ただし、パワーボムでないと取れない。





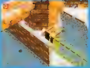
5 タワーのエリアで、離れ小島になっている外周部。ワープゾーンから向かって左後方にあるブロックの中に、カードが隠されている。

6 同じくタワーのエリアで、ワープゾーンから見てタワーの左側面。タワーの頂上へはボムエレベーターを2回使って移動する。2つめのエレベーターから向かって左のブロックに、カードが隠されている。しかし、そこへ行く足場がないので、ブロックに近づくことはできない。投げボムでブロックを破壊し、カードをタワーの下に落としてから回収しよう。



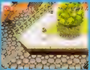
ブルーリゾート

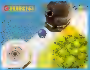
ステージ1



7 スタートしたらひたすら上へ。水門を開けるスイッチまできたら、スイッチを押さずにタワーの裏に移動。そこの木箱の中にカードがある。

8 ステージの中央あたりに、2門の砲台が向かいあって設置された小島がある。跳ね橋を倒して行くこの小島で、向こう岸の跳ね橋を倒して先のエリアに進入。そのエリアのいちばん奥にある花壇を破壊すれば、ゴールドカードが姿を現すぞ。





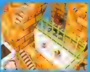
9 スタートエリアの次のエリアの広場に、全部で4門の砲台が設置されている。このどれかを破壊すると、ランダムでカードが出現する。

ステージ3



10 スタート地点からまっすぐ進んだ先にある木箱の中に、ゴールドカードが隠されている。砲台の弾に当たらないように、気をつけて入手しよう。

11 まず、エンブレムが描かれたカベまで行こう。その横にある女神像の裏側に、花壇が置かれている。花壇を爆破すれば、カードを入手できる。





12 ひたすら上に向かって移動したら、いちばん上のエリアに水門のスイッチがある。そこにある跳ね橋を倒して、先のエリアに移動。奥にある花壇の中に、ゴールドカードが隠されているのだ。"7"をゲットした場合と違い、水門の水位のスイッチを押した後でもここに来ることは可能。先にカベを押して、ゴールへの道を作ってから回収するのもいいかも。

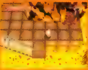
レッドマウンテン

ステージ1

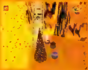
13 岩を倒して橋にして、移動するルートの先。いちばん上のエリアにある岩の中にカードがある。とてもカタイ敵・ロックが2体もいるので、注意。



14 スタート地点から細い橋を渡った先の地帯で、溶岩に近い場所に小部屋がある。パワーボムで扉を壊して侵入したら、中のカードをゲットできる。

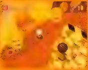


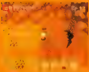
15 細い橋でつながれた小島がある。そこにある岩を壊せばカードが手に入る。小島に移動するときは、吹き上がる溶岩に要注意だ。



ステージ3

16 トゲだらけの足場を、4つのスイッチで解除する場所にある。転がる岩を避けながら、4つのスイッチを全部押したら入手できる。まず、坂の上まで登ってから、上から順にスイッチを押していくようにすると、比較的カンタンにゲットできる。





17 金網の下に、岩が転がってくる場所がある。岩がくる方に向かって右側。上の段にある溶鉱炉を破壊すれば、カードが出現するはずだ。

18 シリウスがいるエリアの細い足場に、タルが2コ重ねられている。このタルにカードが隠されているのだが、取るのはけっこう難しい。タルを壊すと、カードは溶岩に落ちてしまうからだ。カードが下に落ちる前に、移動してゲットしよう。コツはボムの威力を強くし過ぎないこと。また、足場から体を半分ほどはみ出すように立つのもポイントだ。

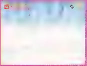


はみだせ!! ポンキッキーズ 100枚ゴールドカードを取った後のシリウスは、態度が一変する。これまでいろいろと助けてくれたのに、話しかけても冷たい言葉しか返ってこなくなるのだ。ボス戦でも「リモコン」を渡してくれなくなっているので、透明なブロックの中のアイテムを自分で取ることになるぞ。

ホワイトパレス

ステージ1







19 スノボ兵士がいる側の坂の先にあるふぶきのエリア。外周の奥に、カードがある。

20 なだれが起きる坂を通り、ふぶきのエリアに行こう。"19"の近くに隠されている。

21 なだれを起こす坂のエリアで、斜面に向かって左側。雪だるま型の敵キャラ、スノーマンがいる場所に、1本の木が生えている。これをボムでふっ飛ばせば、ゴールドカードが出現するぞ。入手時には、スノーマンの攻撃に注意しよう。

ステージ3





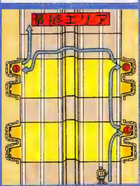


22 スタート地点から右に移動し、床下視点に切り替わるリバースエリアに進入。エリアに入って、すぐ右の氷柱を破壊すれば、カードがゲットできる。

23 スタート地点から今度は左に移動し、もうひとつのリバースエリアへ。エリア内部の右側にある細い足場を通った先の、氷柱の中にカードが隠されている。

24 氷の坂があるエリアに、上の方から入る。坂を降りずにそのまま前に進み、行き止まりまで移動しよう。そこから下に見える狭い足場の氷柱に、カードが入っているぞ。先にボムを投げて氷柱を壊してから降りた方が、ゲットしやすい。

ブラックシティ



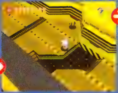
ステージ1

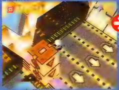
25 26 27

このステージは、ただひたすら前進していくだけ。ゴールドカードも道路のカベ際にあるので、取りもらすことは少ないはずだ。さらに、どれから入手するかをうまく選択すれば、クリア時間を大幅に短縮できる。順番は、スタートエリアで右の道に進入し、2つめのトンネルエリアで1枚めをゲット。そのまま次のトンネルエリアも右に進み、2枚めを取ったら次の道路エリアで左の通路へ。そして、3枚めを取るのがオススメルートだ。



●2枚めを取ったら、次の道路エリアで左に曲がる。





⬇スタートしたら、右のルートからトンネルエリアに進入する。

⬆道路の側面にある避難場所で、1枚めのカードを発見した。避難場所は狭いので、箱を壊すときは爆風に巻きこまれないように注意しよう。



●戻ってすぐの避難場所に3枚めのカードがある。

ステージ3

28 2つめの階層で、広場から向かって右側に通路を進んだ先の外周部に、コンテナボックスがある。これを破壊すれば、カードが手に入る。スイッチで警報機を作動させる前に、ゲットしておこう。



29 同じく2つめのエリアを、3つめの階層に向かう方ではないエレベーターで移動した先に、隠しエリアがある。スイッチを押して向かう外周部に、カードがあるのだ。



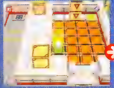
➡スイッチを先に入れると、警報機が[illegible]

⬆隠しエリアに到着。2つあるスイッチを切り替えれば、外周部に行ける。



➡外周部進んでいくと、ゴールドカードがある。足場が狭くなっているので、落ちないように注意！

30 3つめの階層で、スイッチ"3"を押して入る小部屋の中。カードは、赤、青に点滅するパネルの先だ。ちなみに、赤いパネルを踏んで警報機を鳴らした場合、小部屋の扉が閉まってしまう。こうなると部屋の中のワープゾーンを使うしかないが、このワープの行き先はスタート地点の上空。もう一度登り直すハメになるぞ。



⬆赤のパネルを踏むと警報機が作動する。緑の上を移動しよう。



⬆室内のワープゾーンで脱出したが、スタート地点の上空に。また登り直した。

耳よりコラム

制限時間クリアと敵30体倒すことも忘れずに

これでマップ上のカード[illegible]は、バッチリ集まったはず。これにボス戦の[illegible]を足して、全部で80枚のカードが集まる。それとは別に、制限時間以内にクリアして手に入る1枚プラス敵を30体倒して手に入る1枚×10ワールド分の計20枚が残っている。これらが全部そろえばカードは計100枚となり、いよいよ特別ステージに挑戦できるようになるのだ。





⬆合[illegible]内にクリア[illegible]。

⬅[illegible]とカードがもらえるのだ。

イラスト／カリジュンパンク

はみだせ!! ボンキッキーズ

対戦モードで、どうしても勝てなかった担当ライター。苦悩の末に、ひとつの奥義をあみ出した！ その名も"カスミの舞"。まず、何日もはいたままのくつ下を、むき出しにする。においで相手の視界にカスミをかけ、対戦不能にするのだ。おかげで連勝＆帰れない記録更新中。

作戦その四
カスタムパーツをすべて入手せよ

もうひとつのやりこみ要素・カスタムパーツ。カードといっしょに、これも全部集めちゃおう。

マップ上に隠されたカスタムパーツを集めるのも、このゲームの楽しみのひとつ。ゴールドカード集めとは直接関係ないけれど、このパーツのある場所も紹介しておこう。パーツは、各ワールドに４つずつある。全部集めて、対戦で盛り上がろう。



➡カスタムパーツは、対戦プレイで使えるのだ。



⬆？マークのついたアイテムを発見。これがカスタムパーツだ。

グリーンガーデン GREEN GARDEN

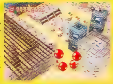
ステージ1 ドラゴンヘルム

ゴールドカードがあった遺跡内部を脱出するときの水路の先。行き止まりになったところにあるブロックに、ドラゴンヘルムがある。取るときに水路や下の階に落ちないように注意しよう。



⬅ゲットしたら、水の流れに沿って外に脱出するといい。

ステージ1 ドラゴングラブ



➡ワープゾーンへは、もちろんボム階段で。

スタートしたエリアの、柱の上にあるワープゾーンで移動。その先の遺跡内部の祭壇に、ブロックがある。壊して中のドラゴングラブを手に入れよう。

ステージ3 ドラゴンスパイク

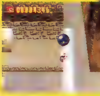
タワーのエリアで、ワープゾーンから見てちょうど裏側。タワーの根元にある隠し部屋の中に、パーツがあるぞ。



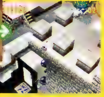
➡部屋の中でボムを爆破させるときは、十分注意しよう。

ステージ3 ドラゴンメイル

最初のエリアで、スタートの地点から向かって右のカベにあるワープゾーンの先に、パーツはある。まずリモコンを取ってエレベーターにボムを仕掛け、右の写真のようにボムを重ねよう。あとは上から飛び降りて、はじかれつつワープゾーンに飛びこむだけ。







⬅⬆写真のように、リモコンボムをセットする。

⬇落ちるときは、なるべく手前からいこう。

レッドマウンテン RED MOUNTAIN

ステージ1 スラッシュクロー

岩を倒して橋にするルートから頂上まで進むと、下に狭い足場がある。そこにある岩を破壊して、飛び降りれば入手できる。



⬅なるべく遠くに飛び降りないと、足場まで届かず溶岩に落ちてしまう。

ステージ1 メタルゴーグル

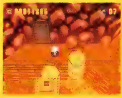
スタートした足場の側面にある、パワーボムでドアが壊せる小部屋の中だ。入るときは、ボムジャンプを使おう。

➡ボムを重ねて足場を作っているときも、飛んでくる火山弾に注意しないとダメだ。



ステージ3 ねこシューズ

金網の下に岩が転がってくる場所がある。その近くのパワーボムがあると入れる小部屋の中に、ねこシューズがあるのだ。「パワー」は部屋の前のタルの中だ。



⬅このタルを破壊すると、中から「パワー」が出てくる。

ステージ3 シルバー

ゴール地点の、真下にある溶鉱炉の中。まず線路を降ろしてトロッコが来ないようにしてから、あせらずに取りに行こう。

➡線路は、4つの柱を破壊すると降ろすことができる。



耳よりコラム マップに隠されている以外のカスタムパーツの取り方は？

マップ上に隠されているカスタムパーツは、１ワールドに４コ×５ワールドで計20コ。ゴールドカードを100枚集めると行けるレインボーパレスの分４コを合わせても24コだ。「カスタムボンバー」で表示されている40コ分のスペースには半数近く足りない。ということは、マップ上で見つける以外に取得条件がある、ということだろうか？　たとえば２つのモードを完全制覇すると……。



⬆このページで紹介した分を全部集めても、まだ？？？は残っている。



⬅マップ上で取るパーツの場所は、モードによって変わることはない。

はみだせ!! ボンキッキーズ

手に入れたカスタムパーツは「カスタムボンバー」で着せ替えられるけど、このときのボンバーマンを回転させられる、って知ってた？　L・Rトリガーでくるくる回せるんだけど、これがけっこう楽しいのだ。なかでも、斜め後ろから見たシルバーはかなりヘンでオススメだぞ。

ブルーリゾート BLUE RESORT

ステージ1 メタルナックル

スタート地点近くにあり、パワーボムがないと入れない倉庫の中にある。メタルナックルは、木箱に入っている。スイッチを押すときに忘れないようにゲットしておこう。



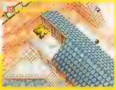
⬅余談だが、倉庫の中では、視点が上空からのものにチェンジされる。

ステージ1 ねこフード

4門の砲台がある広場で、上に向かう階段の横に窓の開いた建物がある。いきなり窓にボムを投げこんだりせず、ひとまず中に入ってみよう。そうすれば、裏手にある花壇から、ねこフードが入手できるぞ。

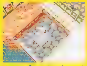


⬆写真の場所から、ボム階段で窓の中へ。



➡裏手には、パーツが隠された花壇が。

ステージ3 バッシュ

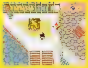


⬆このブロックの中に、入っているのだ。

水門のスイッチを押し、水がなくなった底の部分に、いくつものブロックが並んでいる。その中の、橋の下に置かれているブロック内にバッシュが入っているぞ。パワーボムでカベを押すときに、より道して回収しておこう。

ステージ3 ねこスーツ

水門のスイッチと跳ね橋が設置してある、ステージでいちばん高い場所にあるエリア。そこにひとつだけ置いてある花壇を破壊すれば、中からねこスーツが出現するのだ。跳ね橋をためボムで倒すときに、忘れずに取っておこう。



⬅2体の敵を倒すときに、ついでに壊してしまおう。

ホワイトアイス WHITE ICE

ステージ1 メタルアーマー

なだれが起きるサイドから移動した吹雪エリアの頂上に、ロッジがある。その裏に生えた木に、メタルアーマーが隠されている。まずロッジを破壊してからゲットしよう。



⬅屋根から滑って落ちないように要注意。

ステージ1 コケッコー

リフトのスイッチがある足場に、ロッジが建っている。スイッチを押すためにロッジを壊すのはとりあえず待って、ボムジャンプで屋根に飛び乗ろう。すぐ横にある足場で、コケッコーが手に入るぞ。



⬅コケッコーを入手し終わったらロッジを壊して、帰り道を作るのだ。

ステージ3 ウィングアーム

スタートのエリアを右に進んで、床下視点に切り替わるリバースエリアに進入する。そこで細い足場を進み、ウィングアームをゲットしよう。注意点はあせらないこと。操作しづらい視点のうえに、足もとはツルツルなので、あわてると足場を踏みはずしてしまうぞ。



⬅足場はかなり狭いので注意が必要だ。

ステージ3 メタルスニーカー

氷の坂があるエリアの、坂の途中、手前にある足場の氷柱にメタルスニーカーは隠されている。坂をうまく滑り降りて、この足場にたどり着こう。なお、坂には途中大きく穴が開いている場所がある。滑り降りるときは、そこから落下しないよう注意が必要となる。また、氷柱を破壊するときも気をつけたい。たどり着いた足場は狭いので、爆風に巻きこまれる危険性があるからだ。

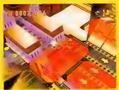


➡降りてすぐ方向を修正したら、あとはおとなしく滑り降りた方がいい。

ブラックシティ BLACK CITY

ステージ1 ドリルアーム

最終エリアの入り口の手前の中央分離帯にあるブロックに隠されている。爆破はカンタンだが、中央分離帯からパーツが落ちてくる前に消滅してしまうことがある。パーツを確実に入手するには、爆破するときの視点の向きを切り替えよう。



➡この視点でボムを爆破させれば、パーツは素直に道路の方に落ちてくれる。

ステージ3 リボンドレス

P.31で紹介した“29”のゴールドカードを入手するときに行く隠しステージまで移動し、2つ並んだスイッチを使って床の一部を消す。床が消えた場所から下に降りていくと、奥のブロックの中からリボンドレスを入手することができるのだ。



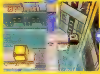
➡“29”のカードを取ったときに、いっしょにゲットしておくといい。

ステージ3 アニマルスリッパ&サングラス

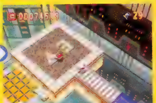
3つめの階層でスイッチ“4”と“3”を押して、警報機つき小部屋に移動。そこでカベの上のボックスからアニマルスリッパを入手する。あとは“1”を押さずにボムジャンプで移動し、上空の足場へ。そこでスイッチ“3”によって発生した足場を渡れば、サングラスが入手できるぞ。

⬇スイッチ“1”を押さず、下のようにボムジャンプで移動。





⬆すると、スイッチ“3”により足場が。



➡先に進むと、サングラスが手に入る。

はみだせ!! ボンキッキーズ

「わくわく」と「どきどき」ではアイテムの出現位置が違う。ステージクリアに必要なアイテムの位置まで変わっているので、攻略方法そのものが違ってくる。同じマップなんだけど、新たな気持ちでプレイできるのだ。なんだかトクした気分ですよ!?

最終作戦

『爆ボン』最後の謎を明らかにせよ！

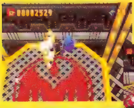
ゴールドカードを100枚集めると、ついに明らかになる真実。なんとシリウスは敵だった⁉

解明1 ゴールドカードを100枚集めると最終ワールドに行けるようになる!!



P.27のコラムでも触れたように、用意されているエンディングは２種類。もちろん、ゴールドカードを100枚集めたときに見られるものが真のエンディングだ。こちらのエンディングでは、なんとシリウスが味方ではないことが判明するのだ。どうやら彼は、アルタイルに星のエネルギーを集めるアイテム〝コズミックキューブ〟を奪われていたらしい。彼はボンバーマンを利用してキューブを奪い返し、本来の力を取り戻した…。そして、謎だらけのワールド、レインボーパレスに陣取り、ボンバーマンを待ち受けているのだ。はたしてキミは彼の挑戦に勝つことができるか？

ゴールドカードを100枚取ってクリアすると…



⬅傷ついたアルタイルとレグルスを、シリウスが襲撃。

⬇キューブを取り戻し、ついにシリウスは本性を現す。



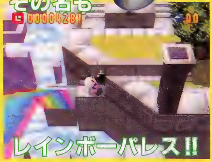


⬅ボンバー星を破壊すると宣言するシリウス。彼を倒し、平和を勝ち取るのだ。

➡ブラックシティのさらに上にあるワールド。それがこのレインボーパレス。これこそが正真正銘の最終面なのだ。

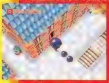


⬆このワールドにもゴールドカードが20枚ある。カードは合計120枚あるのだ。



耳よりコラム 段差を使わずに高い所に移動するには？

通常、高い場所に移動するときには、段差があるところでボム階段を作り、ボムジャンプしながら登っていく。しかし、段差がまったくない平地からでも高いところへ移動できる㊙テクニックがあったのだ！　これは「気絶するときに、ジャンプしてはじかれる」ボンバーマンの特性を利用したもの。具体的に言うと、持ち上げたボムを自分の頭にぶつけることではじかれて、さらにその付近に設置しておいたボムを踏み台にして上に移動する、というものだ。下の写真を見ればやり方がくわしくわかるので、参考にしてほしい。ちなみに、ワールド６のレインボーパレスは、通称〝気絶登り〟と呼ぶこのテクニックがないと攻略することはできない。完全攻略を目指すなら、絶対にマスターしておかなければならないぞ。



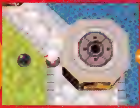
⬇グリーンガーデンの…の家に入るときも使える。



⬆レインボーパレスでは絶対必要なテクなのだ。

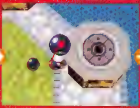
これが〝気絶登り〟だ

❶手前にボムを置く



⬆最初に置くボムの位置は、かなり重要な要素。このボムの位置が、気絶登りの成功のカギなのだ。ベストの位置に設置できるまで、何度も練習しておこう。

❷カベにためボムを投げる



⬆つづいて、登りたい方向に向けてためボムを投げる。写真でいうと右方向に向けてためボムを投げるわけ。登っていきたい方向にためボムを投げるのがミソだ。

❸気絶して上に移動



⬆ためボムがぶつかると、気絶して後方にはじかれる。その後、はじかれた先にあるボムに再びはじかれて、写真の矢印のように上に登っていくことができるのだ。

はみだせ!! ボンキッキーズ　ゴールドカードを100枚集めると行けるレインボーパレスは、上で紹介した気絶登りが使えないと先に進むことができない。また、ブルーリゾートでカスタムパーツのねこフードを取るときなど、このテクニックは使う機会がけっこう多いぞ。完璧にマスターしておきたい。

解明2 "わくわく"と"どきどき"の違いはアイテムの出現位置と敵の強さにある!!

スタート時に選択することになる２つのモードの違いは、アイテムの出現場所と敵の耐久力。"どきどき"モードでは"わくわく"でカンタンに手に入ったアイテムが、なかなか出てこないようになっている。また、ステージの攻略手順も少し変わってくるぞ。そのうえ敵キャラの耐久力も上がっているので、かなり手こずるはずだ。





⬆ボム１発で倒せる敵キャラ。いわゆるザコキャラだ。

⬅耐久力が上がっているので、なかなか倒せない……。

アイテムの出現位置も違ってくるのだ!!

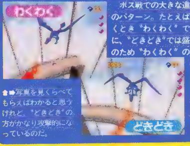


⬆「リモコン」アイテムなどは、それが必要となる場所のすぐ近くで発見できるが……。



⬆"わくわく"ではここにあったリモコンがない。リモコンなしでの攻略はツライ（涙）。

ボス戦でも強さに差がある!!



ボス戦での大きな違いは、ボスの動きのパターン。たとえばドラコは、炎を吐くとき"わくわく"では停止しているのに、"どきどき"では盛んに動き回る。そのため"わくわく"の攻略法では、打ち破ることが難しくなっているのだ。別の攻略方法で対処しないと、最後にシリウスと戦うことはできないぞ。

⬆➡写真を見くらべてもらえばわかると思うけれど、"どきどき"の方がかなり攻撃的になっているのだ。

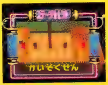
解明3 対戦モードに隠しステージが4つもあった!!

友だち同士で盛り上がるのに最適な対戦モードにも、秘密があった。ステージは、６種類だけではなかったのだ。新たに発見されたステージは「みずのせせらぎ」「かいぞくせん」「ブリザードバトル」「ツルツルガラス」の４つ。どれもユニークな特徴を持っているから、対戦が今まで以上に盛り上がるはず。なお、隠しステージ出現の条件は「みずのせせらぎ」と「かいぞくせん」が全６面クリア。「ブリザードバトル」と「ツルツルガラス」はさらにゴールドカードを全120枚集めることだ。



⬅４人のボンバーマンの位置によって、フィールドが上下左右に傾く。本当に船の上で戦っているみたいなのだ。





➡やりこんだ人へのウレシイごほうびとなる隠しステージ。対戦の舞台はたくさんあった方が楽しいよね。

⬅足もとに水が流れていて、その流れに乗ってボムやアイテムが流される。水の流れはときどき変わるぞ。



⬆フィールドの周囲以外は、滑りやすいガラスになっているステージ。慣性の法則により、操作が難しくなっている。



⬅雪が深く、アイテムやボムはあまり見えない。さらに、吹雪によってボンバーマンの動きが制限されてしまうぞ。

耳よりコラム ジョイカード64があればウラワザで隠しステージが出せる



本編をやりこまないうちから隠しステージで遊びたい、という欲ばりな人に、とっておきの情報を教えちゃおう。ハドソンから発売されている「ジョイカード64」を使えば、すぐに隠しステージが[illegible]。やり方は次のとおり。

コマンド この画面で連射を2速に入れる



●コマンドを入れて、ゼロリ[illegible]隠[illegible]

はみだせ!! ボンキッキーズ

今回までの記事で、５つのワールドの攻略はバッチリなはず。次号ではワールド６も攻略しつくして、「爆ボン」ワールドを完全制覇するぞ。もちろん、すべてのゴールドカード＆カスタムパーツの位置も紹介。次回、すべての謎が明らかになる!?



秋のあじわい攻略

暑い夏は終わっちゃったけど、今年の秋はちょっと違う。太陽がさんさんと輝く『ぷよSUN』で、もう一度アツクなれるのだ！

ぷよぷよSUN 64

N64	ぷよぷよサン64	10月30日発売
	●コンパイル●PZG●64M※振動パック対応	¥5,980

初めての人でも基礎からわかる ぷよら～養成講座

この養成講座では、初心者向けの連鎖の組み方から、やり込んだ人向けの大連鎖の作り方、そしてちょっとした小ワザまで、ぷよら～になるためのすべてを教えちゃうぞ！

ストーリー解説

サタンが自分勝手な目的（日焼けして女の子にモテる）のために太陽を巨大化させてしまった！ 3人の主人公のそれぞれの冒険を、対戦相手チャートで紹介しよう。

やさしい ドラコの休日



太陽が巨大化したので、新しい水着を着て日光浴を楽しもうと手ごろな丘を探しに旅に出る、というのがドラコのストーリー。全部で3ステージだ。



①スケルトンT
②ハーピー
③ちょっぷん

ふつう アルルの冒険



『ぷよぷよ』シリーズの主人公であるアルルは、巨大化した太陽を元に戻すため、サタン打倒をめざして旅に出る。全13ステージもある最長モードだ。



①ドラコ
②インキュバス
③すけとうだら
④キキーモラ
⑤のほほ
⑥コドモドラゴン
⑦ウィッチ
⑧ぞう大魔王
⑨ハニービー
⑩勇者ラグナス
⑪ルルー
⑫シェゾ
⑬サタン

むずい シェゾの逆襲



「アルルの冒険」の⑥～⑬（⑫の対戦相手はアルル）に相当する全8ステージを勝ち抜く。「夜」を取り戻そうと闇の魔導師のシェゾが、サタン打倒の旅に出るのだ。



太陽ぷよ解説

ここでは『SUN』になって新しく追加された太陽ぷよを大解析。大量におじゃまぷよを送れるこいつを使いこなせば、もっともっと楽しめるはずだ。

発生のメカニズム

太陽ぷよが降ってくる条件は、フィールドのぷよを全部消す「全消し」と、両者が同時に連鎖し合う「相殺」の2つがある。

全消し

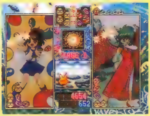


相殺(そうさい)



⬆全消しした場合には、自分側にだけ連鎖した数の太陽ぷよがすぐ降ってくる。
➡相殺した場合には、両者のフィールドに上から光が差し込んだ数だけ降る。

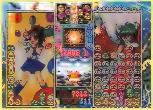
左端から降る



⬆太陽ぷよが降ってくるパターンは、フィールドの左端から順番に右側へ降ってきて、右端まで行くとまた左端から降り始める。

実は、太陽ぷよの降ってくる場所の順番は決まっている。左端から始まって順番に右へずれて降っていき、右端まで行くとまた左端に戻る、ということのくり返しになっているのだ。

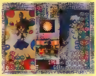
降るタイミング



➡太陽ぷよとおじゃまぷよが同時にストックされた場合には、先に太陽ぷよが降り、次におじゃまぷよが降ってくる。

太陽ぷよの利用方法

太陽ぷよはおじゃまぷよと同じく、となりでぷよを消すと消すことができる。おじゃまぷよと違うところは、太陽ぷよを消したときには普通に消すよりも大量におじゃまぷよを送ることができること。連鎖に巻き込んで消すと、さらに大量におじゃまぷよを送ることができるぞ。



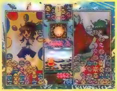
⬅おじゃまぷよを大量に送れる、とはいっても数を消さないとダメ。

●数多く消す



⬅一度にまとめて太陽ぷよを消せば、たったこれだけでもぷよを4段も送れる。

●連鎖に巻き込む



⬅連鎖に巻き込めばさらに大量に送れる。太陽ぷよひとつで大打撃を与えられる。

●連鎖に巻き込むタイミング

連鎖のはじめ



⬆連鎖のはじめに太陽ぷよを消して3連鎖してみると…。

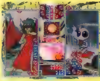


⬆普通に3連鎖するのとそれほど変わらない。

連鎖のおわり



⬆今度は連鎖の最後に太陽ぷよを巻き込むように3連鎖。

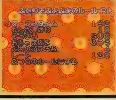


⬆普通の3連鎖よりも一気におじゃまぷよの数が増えるぞ。

オリジナルルールで遊ぼう



メニューの「おぷしょん」では、対戦におけるルールを自分で変更することができる。たまには設定を変えて、ユニークなルールで遊んでみるのもおもしろいぞ。ここにいくつかの楽しい遊び方を紹介しておくので、一度お試しあれ。なお、対応するのは「ふたりでぷよぷよ」のみだ。



ぷよの消える数…2



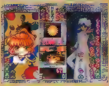
⬆思ったように連鎖が組めないけど、意外なフィーリング消し連鎖がよく起こるのだ。熱い対戦をしたい人向け。

ぷよの消える数…30



⬆たくさんぷよをつなげないと消えないため、ねばった人が勝つ。ぷよを消したときには勝負を忘れて消えたことに感動してしまうぞ。

連鎖しばり…10



⬆10連鎖以上しないと、おじゃまぷよを送れない。地味だけど、負けるときは自分のミスなので、本当のぷよの腕が試せるのだ。

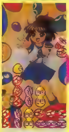
連鎖の組み方

『ぷよぷよ』を遊ぶうえで、絶対に欠かせないのが連鎖。「連鎖ってナニ?」という人もここを読めば一発解決。連鎖のイロハをわかりやすく伝授しよう。

連鎖とは?

『ぷよぷよ』の基本中の基本で、これを知らなきゃお話にならないから、まずは連鎖そのものから理解していこう。連鎖とは、4個つながると消えるぷよのいくつかのグループが、一度に消えるのではなく時差をつけて次々に消えること。また同時消しとは、違う色のぷよのグループがいくつも同時に消えることだ。

消さずに…



⬆ぷよを4個以上くっつけないようにしてどんどん乗せて…。

組む！



⬆そろそろ、というときに連鎖の始まる場所のぷよを消す。

連鎖するとどうなる?

相手に送り込むおじゃまぷよの数は、ぷよを消した数と連鎖の数によって決まる。だから大量にぷよを消すことができる連鎖消しなら、おじゃまぷよを大量に相手側へ送り込むことができ、より攻撃的なプレイができるのだ。

同時消し



⬅同時に消した場合は、それほどぷよを送れない。

連鎖消し



⬅連鎖で消すと、大量におじゃまぷよを送れるぞ。

どんな連鎖があるの?

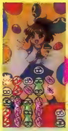
では、初心者ぷよら〜にも簡単に組める連鎖をいくつか紹介しよう。ここに紹介する3つの組み方さえおさえておけば、初心者でも効果的な連鎖が簡単に組めるようになるはずだ。ぷよら〜への第一歩として、まずはこれらの組み方を覚えよう。



⬅連鎖の組み方にはいくつかのバリエーションがある。

階段式

組み方も簡単で、かなり大きな連鎖が狙えるうえに、点火地点がおじゃまぷよで埋まりにくい組み方だ。



⬆このように階段みたいに組んでから端のぷよを消すと…。



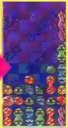
⬆右端から流れるようにぷよがどんどん消えていくぞ。

カギ積み式

はさまれている3段めの部分がでっぱってカギのように見えるから、この名前になった。途中で階段式にもできる。



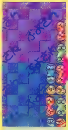
⬆2段組んで、間に違う色をはさみ、横にも同じパターンを。



⬆これも左端から一気に消えて相手に大量にぷよを送れるぞ。

フィーリング消し

ぷよを自分の好きなように落として、それを下から崩したときに連鎖が起きることを期待する、第六感的な組み方。



⬆自分の感性を信じて、適当にどんどん積んでいこう。



⬆そして連鎖が起こることを祈って消してみるのだ。

おじゃまぷよを変えて遊ぼう



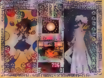


いつもいきなり降ってきて、名前のとおりじゃまをしてくれる「おじゃまぷよ」。しかし、そんな彼(?)にもいくつか種類があって、それぞれ違った特徴をもっている。ここではそんなおじゃまぷよを分析してみよう。ちなみに、ここに紹介はしていないけど、太陽ぷよも消え方や性質からして、おじゃまぷよの一種といえ、その設定も変更可能なのだ。

得点ぷよ



⬇見た目はおじゃまぷよに似ている。点数が入るだけ、と思ったら大間違い！



➡普通よりも送れるおじゃまぷよの数が増えるのだ。実は得点ぷよは、小さな太陽ぷよみたいなぷよなのだ。

かたぷよ



⬇見るからに固そうな「かたぷよ」。実はこいつはとなりでぷよを消しても…。



➡普通のおじゃまぷよになってしまう。さらにもう一度となりでぷよを消さないと完全に消えない。



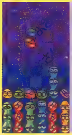
大連鎖の組み方

はっきりいって左のページの連鎖は初歩の初歩。ここではさらに、大きな連鎖を組むためのテクニックを教えていこう。大連鎖こそが、このゲームの醍醐味(だいごみ)なのだ！

階段式の折り返し

階段式を作って端まできたら、Uターンして折り返し、その上にもう一段分の階段式連鎖を作る方法。大連鎖するための基本的な組み方で、上級者への第一歩といえる。

階段式を組んで



⬅まずは基本どおりに連鎖が起きるようにぷよをどんどん置いていく。

折り返す



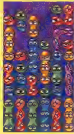
⬅折り返しは、上方向にタテに連鎖を組む。ここの理解がとても重要。

逆方向へ



⬅そして下の段とは逆方向に、また階段を組んでいく。

発動！



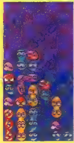
⬅適当な時点で連鎖を発動させよう。たいてい8連鎖以上になるはずだ。

応用テクニック

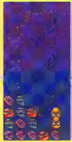
これまでの基本を臨機応変に活用すれば、いよいよぷよら〜の上級者だ。ここでは、大連鎖を組むためには欠かせない応用テクニックを紹介する。



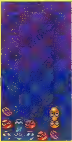
⬅画面に見えない13段め（最上段）にもぷよが置ける。大連鎖のためには利用しよう。



⬅通常の連鎖の上に、パラパラと同色ぷよを乗せておくと…。



⬅連鎖が終わっても、後から加えたぷよが固まってもうひとつ連鎖が！



⬅そしてもうひとつ。1個、2個、1個と横に並べて乗せるのが基本。

大連鎖とは？

大連鎖とは、普通の階段式などではできない7連鎖以上のこと。ここまでくると変わった形の予告ぷよが相手のフィールドにずらっと並ぶのだ。「13段め」を使うと最高で19連鎖まで組むことが可能だぞ。

●これが予告ぷよだ！



●大連鎖ボイス集

キャラ名	大連鎖ボイス
アルル	ばよえ〜ん
ドラコ	ちゅ♥
シェゾ	切り裂けーっ
スケルトンT	ギョクロー
ハーピー	（観客の歓声）
ちょっぷん	っしゃーっ！
インキュバス	ブラーボー
すけとうだら	フィニーシュ！
キキーモラ	ぴっかぴかだよ！
のほほ	いただきじゃのう
コドモドラゴン	んが―――――!!
ウィッチ	どんえ〜ん！
ぞう大魔王	大激怒ー！
ハニービー	てぇへんだ、てぇへんだー
勇者ラグナス	究極の一撃！
ルルー	女王乱舞！
サタン	サタンクロース！
カーバンクル	グッググー！



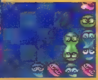
小ワザを覚えよう

知っておくと役に立つ小ワザ集。初心者どうしの対戦や普通に遊ぶうえでは、ここにある小ワザを覚える必要はあまりないけれど、上級者どうしの対戦では、知っているかどうかで大きな差がつくテクニックだぞ。小ワザとはいってもバカにせず、マスターしておくといいだろう。

●昇龍ぷよ



⬅緑ぷよを思わぬところへ落としてしまった！　というときもあせらず、回転させて移動してみよう。

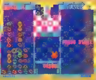


➡ほ〜ら！　1段分の高さなら、回転させながら移動させれば、ぷよが上がってしまうのだ！

●クイックターン



⬅こんなふうにせまい場所にぷよがはさまってしまって、このまま落とすしかないと思っても…。



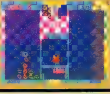
➡1回ボタンを押すと一気に上下のぷよが逆転するのだ。何事もあせらずに、慎重にぷよを動かそう。

●ちぎると損する



⬅ぷよを落とすときに2つに引き裂くと、両方が落ちるまでに余分な時間がかかってしまうのだ。

●回転して落とそう



⬅ぷよを落とすときに回転させながら落とすと、普通に落とすよりはるかに早く落とせるのだ。



Jリーグ イレブンビート 1997

発売まで秒読み状態となった『イレブンビート』。今月は、知っておかないとソンする基本テクニックから、プレイで役に立つ応用テクニックまでをドドーンと紹介です。

N64	Jリーグイレブンビート1997 ●ハドソン●SPG●64M Ⓒ	10月24日発売 ¥6,980

これを読めばキミも今日からエースストライカー 完全勝利マニュアル

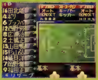
Jリーグモードで優勝するのは至難の技。しかーし、基本テクから必殺シュートまでを網羅した、この攻略を読めばもう大丈夫だ。やったねパパ、明日はハットトリックだ！

勝利のためにその1 基礎テクニック編

●何事も基本が大事とよくいいます。てなワケで、知ってると知らないとでは大違いの基本テクを伝授いたそう！

1 選手の体調はかならずチェック

試合前のセッティング画面で、Zトリガーを2回押さないと表示されないため、選手の体調のチェックはついついい忘れてしまうよね。体調のよしあしによって、走力値やキック力などの各能力値が上下するため、試合で大きな影響がでる。かならず試合前にチェックするようにしよう。



⬅体調は3段階で表示される。チェックするクセをつけておこう。

2 浮き球はジャンプで取りにいかない

浮き球は、A＋Bのジャンプで取りに行きたくなる気持ちはよくわかる。でも、ボールと軸を合わせなくてはならないため、ボールに触るのが難しい。しかも、ボールに触っても、近くにいる敵選手に取られることもある。浮き球は、敵選手に触らせて、落ちてきたボールを奪うようにしよう。



⬅浮き球は、敵選手が落としたボールをタックルで奪うようにする。

3 作戦はこまめに変えるベシ

『イレビ』では、試合中に4つの作戦を使いわけることができる。作戦ごとにオリジナルのフォーメーションを登録することもできるので、攻撃型、守備型など何種類か登録しておこう。ボールを取られたときは防御型、センターサークル付近では基本型など、試合の状況に応じてこまめに使いわけるように。

フォーメーションをセット



⬅4つの作戦ごとに、フォーメーションを自由に設定できる。

状況に合わせてチェンジ



⬅ボールを取ったら攻撃的、ボールを奪われたら守備的にチェンジせよ。

4 ファールをこわがらずにチェックチェック

このゲームでは、スライディングやタックルをしても、なかなかファールを取られない。となれば、バリバリタックルなどを多用してボールを取りに行かなければソン。しかも、後ろからタックルなどをしても大丈夫なので、大胆に攻めていこう。ただし、ファールはめったに取られないけど、万が一取られたときは、カードを出されると思って間違いないぞ。



⬅けっこうエゲツなくタックルしても、意外にファールは取られない。どんどん削れ!!



⬅ただし、笛を吹かれてしまったら、ほぼ間違いなくカードが出されると思っていい。

イレビとイラブとブラピと私

私の記憶が確かならば（チト古いフレーズ）、ジャンプが任意にできるのは『イレビ』が初めてなのでは？　う〜ん、なんで今までなかったのでしょう。自分の意志でジャンプできるので、ココでジャンピングボレーだ！　てなことがカンタンにできてしまう。気持ちよいですよん。

勝利のためにその2 応用テクニック編

●基本テクはもう大丈夫？　だったらお次は応用編に突入っス

1 相手をカチーンと硬直させて置き去りに！

「イヤ〜ン、敵選手のマークがきつくてなかなかシュートができないわん」なんて、おなげきの諸君。敵選手をふり切るちょっとしたコツをお教えいたしましょう。といっても、やり方はカンタン。敵が寄ってきたら、3Dスティックを2、3回グルグルまわして、操作している選手を回転させよう。すると、敵選手がその場でカクカクッと硬直する。そのあいだに敵選手を置き去りにして突破しよう。



⬆ヤヤヤ、敵選手がボールを取りにやってきたぞ。すかさず、まわれ！



⬆てんてこまいって感じで、カクカクしてます。



⬅このスキに逃げましょう。でも、あんまりグルグルまわると、ボールが離れてしまうので注意。

2 味方選手でカベを作ってスクリーンプレイ

ボールを持っている選手の近くには、かならずといっていいほど味方COM選手が来てくれる。この選手を利用すれば、ボールを取りにくる敵選手を上手にかわすことができる。味方COM選手を、操作選手と敵選手とのあいだにうまく誘導して、敵のジャマをするような位置に導けばOK。敵選手と味方選手がぶつかりあうスキに、前進することができる。



⬆味方COM選手を上手に誘導して、敵選手の進行方向をふさぐかたちにする。いわゆるスクリーンプレイってヤツだ。

拡大図

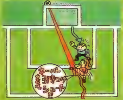


勝利のためにその3 必殺シュート編

●試合に勝つためには、点をゲットできなければ話になりません！

1 キーパーを引きつけてからのシュート

『イレビ』でいちばん有効なのが、このシュート。ゴールエリアに入るか入らないかまでボールを持ちこみ、キーパーが反応したところを、ゴールすみにシュート。コンピュータの強さが「よわい」「ふつう」だと確実に決まるぞ。「つよい」の場合は、キーパーをギリギリまで引きつけなければならない。

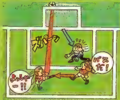




⬅キーパーがボールを取りにくるので、その瞬間にシュート。

2 ゴール前で横パスを流してからのシュート

キーパーを引きつけるという点では上のシュートと同じ。ペナルティエリアまでボールを持っていき、シュートせずに真横にいる選手にパス。そして、受けたボールをそのままシュート。コンピュータの「つよい」で、上のキーパーを引きつけてのシュートが決まりにくいときは、このパターンで。





⬅ここらへんでパスをすると、ベストタイミングです。

選手の能力値をチェック 『イレビ』チャート帝国

いつの間にか終了してしまった「チャート帝国」がここに復活。当然のことながら、紹介するのはゲームソフトや攻略本といったものではありません。ここでは「イレブンビート」に登録されている全選手のデータをもとに、各能力値の高い選手のベスト5をチャート形式で紹介していきます。オリジナルチームや日本代表チームを作るときに参考にしてくださいな。

走力値ベスト5

順	選手名	能力値	所属クラブ
1	岡野雅行	98	浦和レッズ
1	盧延潤	98	サンフレッチェ広島
3	エジウソン	97	柏レイソル
3	エムボマ	97	ガンバ大阪
3	長谷川健太	97	清水エスパルス

ドリブル能力ベスト5

順	選手名	能力値	所属クラブ
1	エジウソン	98	柏レイソル
1	ビスマルク	98	鹿島アントラーズ
1	前園真聖	98	ヴェルディ川崎
1	三浦知良	98	ヴェルディ川崎
1	ラモス瑠偉	98	ヴェルディ川崎

ジャンプ力ベスト5

順	選手名	能力値	所属クラブ
1	長谷川祥之	98	鹿島アントラーズ
1	エムボマ	98	ガンバ大阪
1	小島伸幸	98	ベルマーレ平塚
1	高木琢也	98	サンフレッチェ広島
1	ブッフバルト	98	浦和レッズ

キック力ベスト5

順	選手名	能力値	所属クラブ
1	クラウジオ	98	ベルマーレ平塚
1	黒崎比差支	98	鹿島アントラーズ
1	マスロバル	98	ジェフ市原
1	三浦知良	98	ヴェルディ川崎
1	ドゥンガ	98	ジュビロ磐田

タックル能力ベスト5

順	選手名	能力値	所属クラブ
1	秋田豊	98	鹿島アントラーズ
1	井原正巳	98	横浜マリノス
1	ドゥンガ	98	ジュビロ磐田
1	ブッフバルト	98	浦和レッズ
1	山口素弘	98	横浜フリューゲルス

イレビとイラブとブラピと私

満を持して復活した「チャート帝国」ですが、走力値以外みんな同じ順位で味気ない。だって能力値の高い人って、みんな98なんだもん。許してください。ちなみにわからない人のためにコーナーのタイトル、イラブはつばを吐く日本人大リーガー。ブラピはブラッド・ピットのことよん。

開発者緊急GET! 4大新作最新情報!!

N64でも、ようやくソフトが出そろってきた。そんな中でも、特に電撃が注目するソフトを4本選んで最新情報をまとめてお届けするぞ。開発者インタビューつきで秘密もバッチリ。



野球ゲームの基本形といえば やっぱりこれしかないでしょ

ファミスタ64

数ある野球ゲームの中でも、もっとも長～い歴史を持っているシリーズが、いわずと知れたこの『ファミスタ』！誰でも手軽に楽しめるスタイルは崩さずに、N64ならではの新操作を加えてのリニューアルデビューを記念し、今回はその操作方法にググッと迫ってしまうぞ！

N64	ファミスタ64	11月28日発売
	●ナムコ●SPG●96M Ⓒ	¥6,800

ついにカウントダウン!! 『ファミスタ64』発売まであと1か月!!

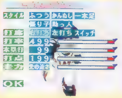
ファン待望の『ファミスタ64』の発売まで、あとわずか。発売がどうしても待ちきれない！ というそんなアナタのために、ここでこれまでの情報のおさらいをしておきましょう。まずはモードだけど、野球ゲームのお約束ともいえる〝一戦勝負〟（オープン戦）、〝ペナント〟、〝オールスター〟などのほかに、〝君の最強チーム〟や〝ミニゲーム〟など全部で8つのモードが用意されている。ペナントモードでは、選手の負傷や季節ごとの行事などのイベントが用意されていて、選手のコンディションに影響を与える。また、〝助っ人を作ろう〟モードでは、超人的な選手を作ることも可能だ。



⬅これだけいろんなモードがあれば、長～く遊べるはず。



⬆選択肢の選び方しだいで、選手たちの機嫌が良くなったり、悪くなったり……。



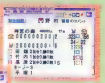
⬆〝助っ人～〟モード。こんなにスゴイ選手を作ることもできてしまうのだ。

データで楽しむファミスタ64 試合結果&試合内容

試合終了後のお楽しみはといえば、やっぱりナムコスポーツ。今作からは、従来の得点経過や勝ち投手&負け投手、ホームランなどの情報に加えて、細かい個人結果も参照可能に！ どの選手がどんな場面で活躍したかがわかるようになっている。

試合結果

どこでどのくらい得点したか（されたか）、誰が何号ホームランを打ったかなどの基本的な試合結果を見ることができる。





個人結果

各選手のその試合での打率や打点、投手の登板イニング数や防御率といった細かいデータも見ることができるようになった。

今月のおさらい こんなモードも！ 協力プレイ：2人で1つのチームの選手たちを分担して操作するモード。最大4人までのプレイが可能だ／ミニゲーム：ホームラン競争やノック勝負など実際のプレイの練習になりそうなものから、お絵描き勝負や雪合戦などの変なものまで、全7種類のゲームで遊べる。

3Dスティックでいろいろできちゃう!

ファミスタのできること、徹底解説!!

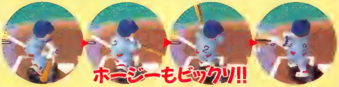
細かいコントローラ操作でいろんなプレイが楽しめる『ファミスタ』。N64版では、3Dスティックでさらに微妙な、そして豊富なプレイができるようになった！

打撃編

今作は3Dスティックの倒し具合いで、いろんなスイングができるようになっている。ここに紹介した4つのバッティングモーションはそれぞれ、少しだけダウンとか、腕をたたんだアッパーなど微妙に組み合わせた操作が可能なのだ。

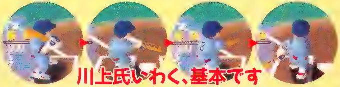
アッパースイング

3Dスティックを手前に倒しながらだとアッパースイング。打球がフライになりやすい。ホームランを狙うなら少しアッパー。



ダウンスイング

3Dスティックを奥に倒して打つと、ゴロを打つダウンスイング。エンドランのときや俊足バッターが打つときには有効だ。



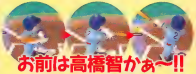
腕をたたんだスイング

3Dスティックを内角側に倒しながらのスイング。外角球に備えていたら内角に球が来た、なんてときはこのスイングですばやく対応することができるのだ。



腕を伸ばしたスイング

こちらは逆に外角球への対処法。3Dスティックを外角側に倒しながらスイングだ。腕の伸縮を使えばややボールぎみの球もヒットすることも可能なのだ。



バント

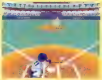
たとえ"せこい"といわれても、ここ一番で役に立つのがバント。今作はZトリガーで使うことができる。もちろん3Dスティックと組み合わせて、微妙に転がすことも可能。



⬆Zトリガーを押している間はバントの構えをとり続ける。

一塁線へ

三塁線へ





⬆三塁ランナーを生還させたいときは一塁線へ。

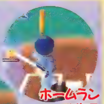
⬅セーフティバントなら三塁線へ転がそう。

ハイポーズ　バッターボックスでのいろいろなしぐさ

Cボタンユニットを押すと、バッターにいろんな動作をさせることができる。足場をならしたり、バットを振りまわすなど、実際に選手たちがよくする動作以外にも、ホームラン予告にしか見えないポーズもある。対戦時に使うと、相手に対して挑発の効果があるかも。でも、やりすぎてボールに振り遅れないようにね。



⬇足場をならす。実際にもこういう選手はよく見かけるよね。



⬅バットを振りまわす。やっぱり身体をほぐすのか？　番場蛮みたい。



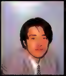


⬅やる気まんまんポーズ。対戦時に使うとオモシロそうだ。



⬆このポーズは、まさかホームラン予告？　これで本当にホームラン打てたらスゴイんだけどね。

開発者は語る!!



ナムコ
コンシューマー販売部
田中　快氏

特別な場合をのぞいて開発者の方は表に登場しない、ということで、ナムコを代表して答えていただきました。ナムコ野球部部員。

——N64の開発で苦労したことはなんでしょう？

田中：ハードの性能をいかに『ファミスタ』というゲームに組み込み、みなさんに満足していただけるような楽しく遊べるソフトに仕上げるのか、という点ですね。

——3Dスティックでプレイできるメリットはなんですか？

田中：操作がアナログになる、ということは、それだけ自由度が増す、ということです。実際のスポーツというものは直感を働かせて遊ぶものだと考えられます。その直感的な動作をゲームの世界で再現するためには、アナログコントローラは非常に優れていると思われます。

——開発チームの中でいちばん人気の高いミニゲームはなんですか？

田中：ミニゲームはどれも人気がありますが、開発担当者はとくに雪合戦が気に入っているようですね。理由は一度に多くの人数が遊ぶことができたり、倒されても相手のジャマなどで参加できるからだといってますが、本当は自分が得意だからだと思います。

——スゴイ球（光る球）の使用条件とその効果は？

田中：スゴイ球は投球前、Cボタンを押すことで投げることができます。このボールは通常のボールより威力が大きくなりますが、投げることにより、多くのスタミナを消耗します。試合中、ここぞという場面で投げると効果的かもしれません。

ファミスタ64

走塁編

打撃も大事だけど、選手を塁に出してからの走塁操作はそれ以上に大事。犠牲フライを上げてのタッチアップや内野フライやライナーのときの帰塁操作など、コンピュータまかせにしていたらできないことが山ほどあるからだ。〝走塁を制する者が『ファミスタ』を制する〟というとおおげさだけど、ホント、そのくらい大事かも。

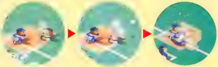


➡2塁ランナースタート！　抜け目ない走塁が勝利のカギだ。

進塁	3Dスティックで進む塁を指定してBボタンで進塁。これまでどおりの感覚でプレイしてOKだ。
帰塁	同じく3Dスティックで戻る塁を指定して、Aボタンで帰塁する。きわどいプレイのときはとりあえず帰塁だ。
全員進塁	Rトリガーを押すと、すべてのランナーを同時に走らせることができる。普段はこのボタンひとつで十分。

回りこみスライディング

塁を目前にBボタンを押すとスライディング可能。さらに3Dスティックを1回転させるように回してBボタンを押すと、相手のタッチをかいくぐるようなスライディングに！



投球編

基本は左右の変化のみ（フォークは別物）というシンプルな『ファミスタ』のピッチング。だからといって、底が浅いかというと、決してそんなことはない。相手のウラをかく投球が要求されるのだ。

投球操作チャート

慣れないうちは、ちょっと操作がわかりにくい『ファミスタ64』の投球操作。そこで、チャートで各操作のタイミングをくわしく紹介しちゃいましょう。これでどんな球も自由自在に投げ分けることができるぞ。



立ち位置選択

まず、投球操作に入る前にピッチャーの立ち位置を決定。同じ変化球を投げても、立ち位置を微妙に変えれば、きわどいコースの変化がつけられるぞ。



スピード選択

Aボタンを押し、投球モーションに入ったら、3Dスティックの上下でスピードを選択。奥に倒せば落ちる球を投げることができる。



コース選択

ボールが手を離れる瞬間に、3Dスティックの左右でコースを選択。立ち位置と組み合わせて、外角から内角への球などを投げることが可能だ。

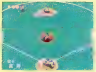


球種選択

ボールが手から離れたら、3Dスティックの左右でボールを変化させられる。曲げ始める時期によって、同じ球でもこれまた微妙にコースを変えられるぞ。

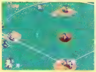
けん制球

足の速い選手が塁に出ているときには、盗塁にも注意したいもの。そこで重要になってくるのがけん制球だ。操作はこれまでどおり。Bボタンで画面を切り替えて、3Dスティックで塁を指定。Aボタンで送球だ。



3Dスティックで塁を指定

⬅⬇ランナーがひとりのときは、塁指定しなくても、Bボタンだけで自動に投げる。



データで楽しむファミスタ64 ペナントレースの成績

ペナントレースでは、1試合の勝ち負けだけじゃなくて、シリーズを通じての成績も重要。チームや個人の成績を見られるぞ。



チーム順位

順位表や各チームとの対戦結果などを表示。どのチームとの対戦に重点を置くべきかの分析に役立つ。

個人記録

各選手の打率や防御率などのデータを見ることができる。優勝だけでなく、記録を狙ったプレイも楽しい。



ハイポーズ マウンドでのいろいろなしぐさ

バッター同様、ピッチャーにもCボタンでいろんな動作をさせることができる。対戦時に相手のタイミングを狂わせるなどの使い道がありそう。また、光る球にすると球速やボールのキレがアップ！



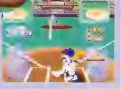
⬆マウンド上で足場をならす。投球前の精神統一ってヤツかな？



⬇ボールがすべらないようにロージンをつけてっと。

ボールが光る!





⬅⬇一球入魂のスゴイ球を投げることができる。ここ一番で使いたい！

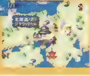
体験日記

1月1日　打倒メタル星人を目指し選手集めの旅に出発！

大阪を本拠地にゲームスタート！　メタル星人に選手をさらわれないようにガンバルぞ。



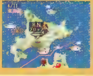
⬆本拠地は、出身選手が多いところを選ぶとラク。



➡メタル星人のUFO発見。意外に遅いので、先回りして選手獲得だ。

4月11日　最初の選手を見事にゲット

北海道出身、元ナムコスターズのプロップ投手を発見。大阪から徒歩のみだったけど、UFOより先にたどりついたぞ。



⬅乗り物を活用すれば、もっと楽なはず。

8月15日　名物で能力アップ！

石川県の名物、御陣乗太鼓で能力アップ…と思ったら、初期メンバーの貴之（50歳・もとサラリーマン）のみ。ガッカリ。



⬅出身地や生まれた月などの条件で成長。

1月1日　ついにメタル星人と対決！

結局、4人の選手を集めたところでメタル星人との対決に。苦しい試合だったけど、木村の足のおかげで勝てたぞ。



⬅足の速い選手がいると、試合はラク。

今月のおさらい ミニゲーム

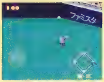
7種類あるミニゲームを使って、最強チームモードでは選手を集めるのだが、スカウトする選手によってミニゲームのクリア条件が変わってくるのだ。ヘッポコ選手は楽勝で入団させられるけど、いい選手はなかなか……。イチロー、松井クラスはミニゲームで勝つのはたいへんだぞ。

守備編

『ファミスタ64』で、いちばん変わったのは、この守備だろう。なんといっても3Dスティックのおかげで、野手を自由な方向に動かせるってのが大きい。数々の新アクションも加わって、守備がより奥の深いものになっているぞ。

捕球

3Dスティックで選手を操作して、ボールが飛んでくる位置に移動すればOK。野手を自在に操れるので、その分上手下手の差がいちばん現れやすくなったかも。慣れるまで練習練習。

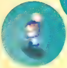


⬆360度、自由な方向に野手を移動させることが可能。最短距離でボールを捕りにいこう。

ジャンプ&ダイビング

『ファミスタ』ではおなじみのファインプレーは健在。操作もこれまでどおりボールの近くでAボタンを押せばOK。うまく使いこなせれば『ファミスタ』マスター？

⬇高い打球をジャンプでキャッチ。フェンス際などで使いたい。





⬆走っても届かない打球はダイビングでキャッチしよう。

ダッシュキャッチ

『ファミスタ64』からの新アクションその1。Aボタンを短く押すと、野手がダッシュをしてボールを捕ってくれる。キャッチ後の送球をすばやく行えるという利点もアリ。



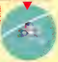
⬆土けむりを巻き上げてダーッシュ！　すばやく送球して一塁アウトだ。

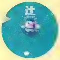
腰落としキャッチ

新アクションその2。ボールを確実にキャッチする腰落としキャッチだ。軌跡を描いて飛んでくるスゴイ打球は普通に捕ると選手が気絶してしまう。Zトリガーを押し、腰落としキャッチで衝撃に耐えろ。



腰落としキャッチだ！





⬆ありゃりゃ、白目むいて気絶してます。

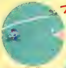
⬅腰を落とし、安定した姿勢でキャッチすれば大丈夫。

送球

操作自体は従来の『ファミスタ』と大きな変更はなし。いままでどおり、塁を指定してAボタンで送球だ。また、普通に塁を指定して投げるのと、3Dスティック とAボタンを同時に押したときで送球スピードが変わるのだ。

フツーに投げる

⬅山なりのカーブを描くゆっくりとした球を投げる。



速い送球

➡スティックとボタンの同時押しで速い球を投げる。



注意!!

3Dでの送球の違いは、送球の正確さ。3Dスティックを正確に上下左右に入れないと、送球がそれてしまうのだ。落ち着いて操作しよう。

塁タッチ!!



⬆キャッチから塁タッチのタイムラグが命取りになるかも。

塁タッチ

送球がずれることで重要になってくるのが塁タッチ。操作はこれまでどおり、キャッチ後Bボタンを押せばいいのだ。

3Dスティックでも可能

➡そのまま野手を移動させれば、塁間にいるランナーも刺せる。



データで楽しむファミスタ64　対人プレイの結果ア・レ・コ・レ

人間同士のプレイ結果もいろんな形で見られるぞ。

対人通算成績



通算成績の画面で下を押すと対人戦の結果を表示。

協力プレイの試合結果



協力プレイ後のナムコスポーツで参照可能。どっちががんばった？

やったぜ勝利!!



⬅なんとか1点差で勝利をつかみ取った！　プロ選手4人の貧弱チームにしては、なかなかがんばったんではなかろうか。

そ・し・て



➡勝ったらどうなるかって？　それはプレイしてのお楽しみだ。でもゲームが2年めに突入することだけは間違いないぞ。

まだまだゲームは続く

2年め以降は……？



⬅メタル星人のUFOがスピードアップしている。乗り物の利用や、どの選手を優先するかなどの戦略も重要になるぞ。



➡各地に対戦者求むの看板が。地元のチームと1イニングのみの試合をして、勝てば選手をひとり引き抜くことができる。

さらに苦しい（楽しい）日々が…

開発者は語る!!

――プレイのコツを教えてください。

田中　まずバッティングですが、引っ張り、流し、ダウン、アッパーなどさまざまなスイングが、反応良く自在にできる操作は『ファミスタ』の大きな特徴であり、爽快感抜群のウリと考えてます。局面に応じてスイングを使い分けるのが必勝法なのですが、しいてコツを挙げるとすれば、ややアッパースイング（3Dスティックを半分ほど下に倒す）にすると打球がいい角度で飛びやすいです。ただ、選手によって個人差はあります。

ピッチングでは、駆け引きです。『ファミスタ』の世界では絶対に打てないボールは少なく、ストライクゾーンに来る球ならかなり打ちやすくなっています。ですから、3Dスティックでスピードと横の変化をつけ、打者のタイミングを外してください。また、守備で重要なのは速い送球です。3Dスティックを倒すのと同時に送球ボタンを押す、そのタイミングをつかんでください。

――"君チー"モードに真のエンディングはあるのでしょうか？　また、メタル星人はプレイで使えるようになるのですか？

田中　……秘密です。

――このソフトのいちばんオススメのところ（ウリ）はなんですか？

田中　『ファミスタ』のいちばんの楽しみは対戦にあります。このソフトが友だちどうしが遊ぶための道具になればよいと思っています。もちろん、ペナントやいろいろなゲームも楽しいですが、ペナントで腕を磨き、"君チー"で作ったチームを持ち寄ってワイワイガヤガヤ、大勢の友だちと対戦をしていただきたいですね。

みなさん、ぜひやりこんでみてください。そして私と対戦しましょう。

ファミスタ64

開発者緊急GET！4大新作最新情報!!



RCGのノリで楽しめるクールなスノボはいかが?

スノボキッズ

この冬、一風変わったスノーボードゲームが登場する。個性豊かなキャラが繰り広げる痛快バトルレーシング『スノボキッズ』がそれだ。今回はこのゲームのシステム面を中心に、コース紹介なども交えてお届けするぞ。今年の冬はN64でスノボレースに参加しよう！

N64	スノボキッズ	12月発売予定
	●アトラス●RCG●64M Ⓒ※振動パック対応	￥6,800（予）

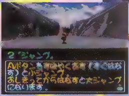
トレーニングモードで操作の基本を押さえておこう!



スノーボードゲームにバトルレースの要素を追加することで、これまでにないコンセプトのゲームに仕上がった『スノボキッズ』。このゲームには、操作方法をわかりやすく教えてくれるトレーニングモードが用意されているのだ。これさえ見れば操作方法がばっちりマスターできるというわけ。初心者に優しい親切設計がなんともうれしいね。

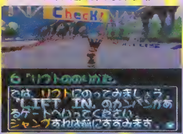


↑文章の説明の後は、実技が待っている。ジャンプ台は目の前だぞ。



←操作方法を文章とキャラの動きで解説。ジャンプからトリックのしかたまで全部で9項目ある。

↓トレーニングモードをカンペキにマスターすれば、バトルレースでバッチリ勝てる、かもしれない!?



コントローラの対応ボタンもコレを見ればバッチリ!





スタートボタン

ゲームのスタートや、レース中のポーズ、ポーズ解除などを行う。また、ポーズ画面に表示される「やりなおし」のコマンドを選択することで再スタートができる。

3Dスティック

キャラクターの左右の移動に使う。また、ななめ後ろに入れるとエッジを効かせる（減速するにはブレーキのこと）ことが可能。また、各種トリックのコマンド入力などにも使用する。

Aボタン&Cボタン

Aボタンはジャンプ。ボタンを押す長さによって、ジャンプの飛距離が変わる。また、3Dスティックとの組み合わせで、さまざまなトリックを繰り出すことも可能。ジャンプの最中にCボタンを押すと、グラブ（ボードを手でつかむ）ができる。

Bボタン&Zトリガーボタン

このゲームで勝つためには、アイテムとショットを上手く使いこなさなければならない。Bボタンでアイテムを、Zトリガーボタンでショットをそれぞれ使うことができるのだ。ライバルめがけてどんどん攻撃を仕掛けていこう。

開発者は語る!!



アトラス
開発管理課
シニアディレクター
田中裕之氏

『スノボキッズ』製作総指揮者。業務用、家庭用の多彩なジャンルのソフト開発を手掛ける。知らないうちに体重が増えたことが悩みとか。

——N64参入第1弾ソフトとして、スノーボードをゲームの題材に選んだのはナゼですか？

田中：自分がスノボをやってみたいと思ったのと、発売予想時期が冬だったので。でも作りながら、なんでもかんでも入れていったので、スノボっぽくないところも入っています。だけどゲームとしておもしろくなったのでOKとしました。

——実際にスノボはおやりになりますか？　また、ゲームを開発する上で実際のスノボは参考になさいましたか？

田中：もちろん、スノボフリークも開発チームの中にいます。開発中にスノボ合宿もしました。

——ゲームのジャンルを「SPG」ではなく「RCG」にしたのはナゼですか？

田中：「SPG」とすると、スノボを知っている人向けという気がするので。『スノボキッズ』は、題材こそスノボですが、スノボをまったく知らない人でも楽しめるようにしてあります。多人数でワイワイがやがやとバトルレースで盛り上がってください。

——操作がカンタンで、とても遊びやすいゲームになっていると思うのですが…？

田中：操作性には一番気をつかいました。アトラスというと、高学年向けというイメージがあると思うのですが、今作品では、小学校低学年層までプレイできるように配慮しました。

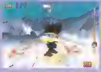
スノボキッズ



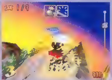
華麗なトリックをカッコよく決めようぜ！

回転トリック

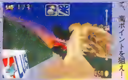
ジャンプ台が近づいてきたら、Aボタンを押し続け、3Dスティックを好きな方向に入れたままの状態にする。Aボタンを離すと回転トリック。



⬆これが回転トリックの勇姿。



⬅トリックを決めると、キャラが拡大。ど迫力！



➡グラブは単体で出しても、ポイントが低いのだ。



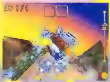
➡回転トリックと合わせて、高ポイントを狙え！

グラブを加えてみよう

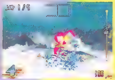
グラブって何だ？　グラブというのは、ボードを手でつかむトリック。ジャンプの最中にCボタンのどれかひとつを押すことで、グラブは完成する。回転トリックと組み合わせて、より難度の高いトリックをめざそう。

キャラごとに用意された？？？？

このゲームには、キャラクターごとに独自のトリックが用意されている。そのやりかたは…まだちょっとヒミツなのだ。ただ、普通のトリックとはやりかたが違うみたい。くわしくは次号の情報に期待してね。



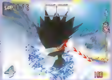
⬅独自のトリックは光りかたも違う。



⬅ただし、着地がかなり難しいので、注意。



➡出すのはカンタン。問題は着地なのだ。



➡うまくやれば、トリックだって決まる。

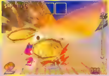
ハイテクニックを使いこなせ

ジャンプ台を使わなくても、コースの端が坂になっているところであれば、トリックを決めることができるぞ。坂の頂上に来たら、すかさずトリックを決めてしまおう。難しいけど、こまめに挑戦してポイントを稼ごう。

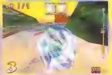


アイテム&ショット弾で逆転を狙うのよ！

アイテムとショット弾を駆使して、ライバルを蹴落としていくバトルレース。いったいどんなアイテムとショット弾が用意されているのか、気になるところだよね。ほんの一部しか紹介できないんだけど、雰囲気はつかんでもらえると思うぞ。



⬆みんなの頭にタライが命中。やられるとこれが実にくやしいのだ。



⬆フリーズ弾で凍らされてしまった！ボタン連打で回復しよう。

ショット弾



パラシュート
このショット弾で攻撃されたライバルは、しばらくの間空中に浮かんでしまい、身動きがとれなくなってしまう。



爆弾
ライバルや障害物に当てると、大爆発が起こる。強力ではあるが、撃った本人も爆発に巻き込まれやすい。



フリーズ弾
ライバルをカチンコチンに凍らせてしまう。凍ったライバルは障害物になるので突っ込まないように注意しよう。

アイテム



スピードファン
一定時間、スピードがグーンと上昇する。ただし、カベにぶつかったり転倒したりすると、効果は消えてしまう。



タライ
ライバル全員の上からタライを落としてペシャンコにしてしまう。みんなが動けないスキに、追い抜いてしまえ！



透明
しばらくの間、自分の体が消え、ライバルの攻撃をよけることができる。いざというとき、とても役に立つのだ。



コースは全部で6種類！ 今回は3つのコースを紹介するぞ！

雪山はもちろん、草原から砂漠まで、多彩な6種類のコースがこのゲームには用意されている。今回は比較的オーソドックスな雪山のコースを紹介していくぞ。ところでこのゲーム、コースの一番下まで滑り降りるとリフトが用意されている。実はバトルレースは、1人用では2～5周までのラップ数で競われるのだ（山頂からふもとまで滑り降りた時点で1周）。次の周回に入るためには、このリフトに乗らなければならないわけ。うまく乗ることができないと、後続のライバルに追い抜かれてしまうぞ。



⬅リフトは、激しい席の奪い合いになるのだ。



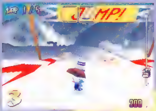
ぐるぐるやま

初心者向けのカンタンコース

ビギナー向けのショートコース。コース全体をとおして平坦で、何の問題もなく下まで滑り降りれてしまうのだ。ジャンプやカーブの曲がり方などの基本的な練習をするのに、うってつけのコースと言える。それからこれは予想なんだけど、この〝ぐるぐるやま〟はタイムトライアルが盛り上がりそうなのだ。シンプルなコースだけど、それだけに何度も滑りたくなるコースでもあるわけだ。



➡右への急カーブだ。エッジを効かせてうまく滑り抜けよう。



⬆さあ、ジャンプ台が迫ってきたぞ。トリックを決めてやれ！



⬅レースの火ぶたがきって落とされた！ Aボタン連打でスタートダッシュができるのだ。



⬅コース上にはいろんな看板が掲げてある。細かいこだわりを感じるね。



でかでかゆきだるま

いっきに滑り抜けるロングコース

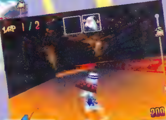
6種類のゲレンデの中でも距離の長いコースのひとつが、この〝でかでかゆきだるま〟。ガケっぷちや障害物などが登場するため、〝ぐるぐるやま〟よりも少しだけ難易度が上がっているのだ。山頂からふもとまで一気に滑り降りる快感は、このコースならではの楽しみだぞ。



⬅林の中に突入！ 木にぶつかると、しばらくの間、動けなくなってしまう。うまく避けて、やり過ごすのだ。



⬅ガケ下に落ちたら、当然タイムロス。ここでライバルにショット弾をぶつけて、ガケ下に突き落とすというのもひとつの手段。地形もうまく利用しよう。



⬆コースはトンネルの中へと続いている。実はこのトンネル、出口がジャンプ台になっているのだ。



⬅コース名のとおり、巨大な雪だるまがあるぞ！ すごい迫力だよね。それにしてもこの雪だるま、いったい誰が作ったんだろう。…謎である。



ゆうやけだに

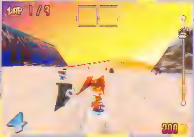
障害物だらけの難コース

前のページで紹介した２つのコースに比べると、この〝ゆうやけだに〟は障害物などのトラップがグーンと増えている。ペンギンが進路の妨害をしたり、巨大な雪だるまが小さな雪だるまを飛ばして攻撃してきたりと、このコースだけの仕掛けがもりだくさんなのだ。難易度もずいぶん高くなっているので、一筋縄ではいかないぞ。また、背景もかなりキレイなので、余裕があればじっくり見てみよう。滝に飛び込むシーンなどは、絶景と呼ぶにふさわしいデキ！　このコースは後ろから見ているだけでも楽しいぞ。



⬅ジャンプ台の目の前に滝が流れているぞ。さあ、思いきって、滝の中へ飛び込むのだ！

口を開いた洞窟の中へ！



➡ペンギンの大群がコース上を歩き回っている！　ぶつかると転倒してしまうぞ。



➡滝の内側は洞窟だった！　冒険心をくすぐるコース展開がうれしいのだ。



⬅前方に落石発見！　巨大な岩がゴロゴロと転がってくるのだ。岩にぶつかるとペシャンコになるぞ。



⬅障害物を避けながら、アイテムボックスをゲットしよう。でも岩にぶつかるとタイムロスになるので無理は禁物。





⬆コースには川も流れている。必要とあらば、どこでも滑っちゃうのが、このゲームのすごいところ。

➡巨大雪だるまが飛ばしてくる小さな雪だるまにぶつかると、自分も雪だるまに変身。操作不能になるのだ。

開発者は語る!!

――N64で実際に開発してみて、N64というハードにどんな印象を持たれましたか？

田中：プログラマ冥利につきるハードだと思います。いじくればいじくるほど新しい発見があります。

――N64の開発はスムーズにいきましたか？

田中：NINTENDO64の開発をスタートしてから２～３か月の間は大変でした。このころは、スノボではなく、違う題材の企画で進めていたんです。結局、進めていたこの企画は、技術的に難しい部分があったので開発中止にしました。この代わりとして生まれたのが、『スノボキッズ』なのです。

――このゲームの「ココを見てほしい！」というところはどこでしょう？

田中：すべてを見ていただきたいと思います。でもその中からあげるとすると、アイテム・ショット弾の駆け引きの奥深さです。あと、エンディングもぜひ見てください。

――今後どのようなゲームを作っていきたいですか？　可能であれば次回作のヒントなども…。

田中：多人数でワイワイできるもの。『スノボキッズ』でバトルレースのチェックをやっているうちに、仕事だか遊びだかわからないぐらい熱中してプレイしてしまうんです。そんなときハッとすると同時に、またこんなノリのゲームを作りたいと思います。

――最後に読者にひとことお願いします。

田中：スノボをまったく知らない人でも楽しく遊べるゲームですが、カンタンにゲームが覚えられるトレーニングモードもついていますので、一度遊んでみてください。また、バトルモードで熱くなってケンカしないように気をつけましょう。

スノボキッズ

コナミが満を持して贈る新感覚の格闘ゲーム!!

GENERATION OF ARTS,SPEED AND POWER G.A.S.P!! 〜Fighters' NEXTream〜



N64	ガスプ〜ファイターズネクストリーム〜	発売日未定
	●コナミ●ACT●容量未定 [C] ※	価格未定

闘いに障害物を利用することができるアクティブ・オブジェクトシステムやストリート系のサウンドなど、新感覚の要素がいっぱいの格闘ACT『ガスプ』。今回はエディットモードの内容を大紹介。

自分だけのオリジナルキャラを育成できる



●技も外見も思うがままに育てられる！



⬆ゲストとなっている方がオリジナルキャラだ。もちろん名前も自分でつけられる。

前号でちょっとだけ紹介したエディットだけど、そこはやっぱりコナミ。ただのエディットじゃなかった。『ガスプ』では、たくさん用意された選択肢の中から、キャラの外見を作っていき、世界に1人しかいない自分だけのキャラを作れる。さらに最初は基本技しかないそのキャラをCOMキャラと対戦させることにより、自分のイメージどおりの技を持つキャラに育てられる。つまり技も外見も、自分好みのキャラを作れるのだ。



➡これが、オリジナルキャラを作成しているところ。かなり細かく設定ができる。

エディットの流れ

●オリジナルキャラを作成する



⬆まずは、キャラを作らなければ始まりません。自分に似せたキャラを作るのも楽しそう。

●キャラを育てる

対戦相手とフィールドを選択する



⬆相手やフィールドで覚える技が異なる。最初は基本技だけなので勝つのは大変。

再度挑戦しよう

勝利すると技が伝授される

COMキャラに技を伝授してもらうと……いいぞ。

●技伝授を何度も繰り返す

技は1種類だけではさびしいので、何度とも対戦して多種多様な技を覚えよう。

●一定以上の技を覚えるとCOMキャラとして登録される

 ※振動パック対応 イラスト／カリジュンパンク

●顔や体型など細かな設定が可能

エディットで作成できるキャラは、名前から体型まで細かく設定ができる（右の記事を参照）。そこで作成したオリジナルキャラは、もちろんコントローラパックにセーブが可能。ひとつのパックには6人までセーブできるぞ。振動パックをつけたいときは、途中でパックを抜いても大丈夫なようになっているので安心しよう。3P、4Pのパックのからもデータのやりとりが可能なので、1Pと2Pに振動パックをつけて、3Pと4Pにデータの入ったパックをつけるなんてこともできるのだ。

●エディットできる項目



現在わかっているエディット項目は、髪型や体型、洋服の色など9項目が用意されている。各項目に何種類ずつのバリエーションがあるかはまだ不明だが、開発の村田氏いわく「ちょっと計算してみてもエディットできるキャラのバリエーションは1,000種類以上になります」ということなので、かなりの項目があるハズ。また、体長と体幅の2つの項目は、ゲージを左右に動かすことで身長が伸びたり縮んだり、体が細くなったり太くなったりする。どんな体型の人でも自分の分身が作れるというわけ。

●こんなキャラクターが作れまーす！

古武道タイプ



◆合気道や剣道なんかが似合いそうなキャラ。オリジナルキャラでも得意不得意の格闘スタイルってあるのかな？

コギャルタイプ



◆髪の毛が爆発していますが、いちおうコギャル。ちなみに最近は、ルーズソックスより紺のハイソックスがはやりらしいぞ。

アーミータイプ



◆どうやら女性のようですが……。個人的趣味だと、お嬢様タイプや広末涼子みたいなキャラのほうが作ってみたいです。

チーマータイプ



◆こんな普通っぽいキャラも作成が可能だ。もしかして、サラリーマンや小学生なんてキャラも作成できたりして。

●モードは全部で8種類？

そして、気になるのが「エディット」以外のモード。今回発表された画面を見ると、モードは全部で8種類あるようだが、今回のコナミ取材で聞いた話によると、これはまだ正式に決定していないもので、他にもいくつかのモードが追加されるもよう。どんなモードがなのかは不明だが、インタビューにもあるとおり「N64でしかできない」ものになりそう。現在わかっているものでは「タッグバトル」は複数のキャラがチームを組んで戦うモード、また「レコード」はこれまでの全対戦記録が見られるものらしい。



◆コントローラと振動、両方のパックに対応なのでパックメニューには注目。



開発者に直撃！

Q コントローラパックを使って友だちと対戦できるの？



エディットでオリジナルキャラを作れるなら、当然、友だちのキャラと対決したい。コントローラパックにセーブして友だちと対戦できたりするのかな。

A パックを持ち寄っての対戦は、もちろん可能です



パックを持ち寄って対戦はもちろん可能です。最終的にはキャラを持ち寄って大会とか開けたらいいですね。内緒ですけど、対戦用のすごい仕掛けも用意しています。（KCE大阪開発部副主事　森平茂樹氏）

開発者は語る!!



株式会社KCE大阪
開発部CS6研究室長
村田司朗氏

今回、お話をうかがったのは、KCE大阪の開発部のお2人。スペースの都合上写真の位置が分かれてしまいました。許してちょ。

――タイトルですが、なぜ『ガスプ』という名称になったのでしょう。
村田：音感と覚えやすさから決めました。開発当初は他にも『ファイティングシロー』とか、いろいろなタイトル案はあったんですけどね。
――シローって？
村田：僕、司朗です。ハハハ…。『ガスプ』の意味は「Generation of Arts, Speed and Power」の略称なんですが、ゲーム自体のテーマとか雰囲気といったものをよく表現しているタイトルだと思います。
――BGMには、テクノ系の音楽を使っているようですが？
村田：いままでコナミの音楽は、フュージョン系が多かったので、作曲担当が、今回はあえてコナミらしくないものをやりたいと言ってきたんですよ。じゃあ、どうせなら全体的にも、いい意味でコナミらしくないことをコンセプトにしようということになりまして…。まあ、単純に森平がもともとテクノ好きだっていうことも理由なんですが（笑）。この作品用に何十曲も作ったものの中からよいものだけを厳選していますので、音楽だけでも、とても楽しめるのに仕上がってきていますよ。
――エディットでは、COMキャラの思考なども作成できますか？
森平：やはり自分で作ったキャラは、自分の分身というわけで、自分で動かすのがいちばんだと思うんです。だから、現状ではCOMの思考設定を作ることまでは考えていません。

G.A.S.P!!

バトルフィールドが勝負を決める驚異の新システム

●さまざまなフィールドが闘いの舞台だ！

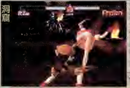
バトルの舞台となるのは、3Dフルポリゴンで描かれた、美麗なステージの数々。ここに紹介した3つのステージ以外にも、洞窟の中やリングなど、その種類は実に豊富だ。また、ステージ上に存在する障害物（オブジェクト）は、キャラがその後ろにいるときは半透明になるので、対戦中にキャラが見にくくなるようなことはなく、闘いに集中できるぞ。





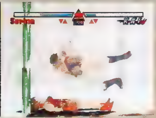
駐車場

⬆車やコーン、タイヤなどさまざまなオブジェクトが存在するステージ。



洞窟

⬆奥になにやら、あやしげなものがあります。あれもオブジェクトでしょうか。



竹やぶ

⬆雪がちらつく、美しいステージ。もちろん竹もオブジェクトで、折ることができるぞ。

開発者に直撃！

Q 天候などがバトルに影響しますか？

雪の降っているステージがあるといいうことは、[illegible]など[illegible]バトルに[illegible]す[illegible]える[illegible]の[illegible]というもの。



A 大きな影響はないですが……

雨や雪などの天候は、直接[illegible]に影響してくることはないです[illegible]雪のステージでは雪の[illegible]に投げつけられたときは[illegible]ダメージが[illegible]される効果があったりします。（同・森平氏）

●フィールドに存在するオブジェクトがバトルを左右する！

このゲームの最大のウリがアクティブ・オブジェクトシステムだ。これはステージ上に存在するさまざまなオブジェクトをバトルに利用できる画期的なシステム。相手を壁や車にたたきつけてダメージを与えたり、地面にあるコーンをぶつけて相手の足もとをふらつかせて、そのスキをついて攻撃したりできる。

車に相手をたたきつけろ！



⬆前からつっこんできた相手を、その反動を利用して車にぶつける。

⬆相手にはダメージが。車はへこんでしまったぞ。

タイヤバリアでダメージを軽減



⬆相手に、運悪く投げられてしまっても……。

⬅ダンボールやタイヤがあれば、ダメージが軽減されるのだ。

岩を利用して動きを封じろ!!



⬆岩に相手を押しつけて、動きを封じるなんてこともできるのだ。

開発者に直撃！

Q ステージが広がることはあるのですか？

発表された画面の中に、扉を[illegible]していた写真があった。もしかして、オブジェクトを壊すとステージが広がったりするのかな。それとも外に出るとリングアウトなのかな。



A 基本的にはリングアウトですが…

壁や扉を壊すと広がっていくステージは、たしかに存在します。ただし通常のステージでは、従来の格闘と同じく、ステージの外に出てしまうと、リングアウト負けになります。（同・森平氏）



モーションキャプチャー採用でリアルなバトルが展開

●だから連続コンボも超なめらか

キャラクターたちの動作には、コナミお得意のモーションキャプチャーが採用されているぞ。だから、必殺技や連続コンボなどの細かい動きも、リアルでなめらかに表現されているのだ。ここでは、その細かいキャラの動きを、連続コンボや必殺技の写真を使って紹介していくぞ。



⬆まず始めは中段パンチ。
⬆すぐさまターンして…。
⬅薫にリンの回し蹴りが炸裂。技は続きます。
⬆そして、もう一度蹴り。
⬆相手が倒れたらジャンプ。
⬅ジャンプから追い打ち攻撃が決まる。

壁へのハンマースルー



⬆リンの腕をつかんで投げようとする薫。
⬆そのまま勢いをつけて投げつける。
⬆投げられまいとして体勢を崩すリン。
⬆体勢を崩したまま、壁に投げられる。
⬆そして、壁にぶつかりダメージが。

瀬里奈の背負い投げ



⬆リンの腕を自分の方に引っ張る瀬里奈。
⬆腰に相手の体重を乗せて投げに入る。
⬆なすすべなく、投げられるリン。
⬆そして、地面に投げつけられる。
⬆う〜ん、スカートの中が丸見えです。

魅力的な設定のキャラクターたち

『ガスプ』に登場する個性的なキャラたち。彼らの性格や人間関係はそれぞれ細かい設定がなされているが、ゲーム本編ではどのように演出されていくのだろうか。彼らの闘いのドラマがどんな結末を迎えるのか楽しみだ。



氷室魁（ひむろかい）
⬆格闘マニア。修行と喧嘩に明け暮れる毎日。中国拳法の使い手。

八重樫薫（やえがしかおる）
⬆瀬里奈に思いを寄せ、彼女に付きまとう男。古武術全般が得意。

飛勇瀬里奈（ひゆうせりな）
⬆氷室魁に恋心を抱く格闘少女。コマンドサンボを使う。

莉・キャロル・リン
⬆…ーフでカラリパヤットの正式伝承者。

開発者に直撃！

Q キャラは何人くらい使えますか

もちろん『ガスプ』に出てくるキャラは、この4人だけなんてハズはないですよね。プレイヤーが使えるキャラは、この他に何人くらいいるのでしょうか。そのキャラは、いったいどんな武術を使うのか気になります。ハイ。



A 8人くらいを予定しています

まだ、正式に決定はしていませんが、8人くらいになると思います。プロレスラーやムエタイ使いなどです。女性キャラはもう1人、セクシー系のお姉さんってカンジのキャラがいます。ちなみにボスキャラは複数います。また自分で作ったエディットキャラをCOM登録していくこともできるので、飽きずに遊べるでしょう。（同・森平氏）

開発者は語る!!

——アクティブ・オブジェクトシステムは、どんなところから考えつかれたのでしょうか。

森平：他社の対戦格闘ゲームで、壁が効果的に使われていたのを見て、そのアイデアは、自分の作品に何かの形で生かしていきたいと思っていました。それで壁を使ってできることをいろいろ考えていたのですが、単なる1枚の壁でできることというのは、ゲームとしてバリエーションが少ないんですよ。で、あるとき、壁が腰までの高さしかなかったら、違ったことができないか、と思いついたところから、ステージ上にさまざまなオブジェクトが存在するというアイデアに広がっていきました。

——タイヤやコーン、また、折れた竹などのオブジェクトは武器として使ったりできるんですか？

森平：武器にはならないです。オブジェクトが武器になってしまうと、武器を持った方が圧倒的に有利になるじゃないですか。そういう極端な不公平さが出るシステムは考えていません。

——それでは、最後に読者のみなさんに『ガスプ』のココを見てほしいというポイントを。

森平：やっぱりアクティブ・オブジェクトシステムを見てほしいですね。あとはキャラパターン、技数、エフェクトの多彩さを見てください。『ガスプ』では投げ技ひとつにしても各キャラとも最低3種類は持たせていますし、ちょっとしたキャラの動きにしても、実に多種多彩です。これはロム媒体であるN64だからできることで、CDロムマシンでは処理しきれないレベルのことをしているんです。現在、N64でしかできないことにどんどん挑戦していますので、そのあたりの成果に期待してほしいですね。

G.A.S.P!!



つい に入手したサンプルロムで
話題のRPGを初体験チェック♥

エルテイル(仮)

9月に行われた東京ゲームショウ'97秋でもプレイできたように、『エルテイル』の開発は順調そのもの。そこで今回はイマジニアから実際に借りてきたサンプルロムをもとに『エルテイル』を検証。本格的スタートの恒例・開発者コラムもバッチリ掲載しているぞ！

N64	エルテイル(仮)	今冬発売予定
	●イマジニア●RPG●容量未定 Ⓒ	価格未定

戦闘シーンを詳細リプレイ！

ポリゴンキャラが画面内で大暴れする、迫力の戦闘シーンが『エルテイル』のウリのひとつ。とはいえ、これまでの写真では、いまひとつ戦闘の流れがつかめなかった人もいるんじゃないかな？　そこで今回は、入手したサンプルロムをもとに、敵との遭遇から戦闘終了までの流れを詳細にリプレイしていくぞ。これで『エルテイル』の姿がよりハッキリと見えてくるはずだ。

遭遇!!

移動画面がそのまま戦場になってしまうのが、『エルテイル』の戦闘シーン。敵が突然目の前に現れるのはスリル満点なのだ。





敵の気配が……！

戦闘!!

操作感はACTに近いけれど、実際の戦闘はコマンド入力式RPGそのもの。基本的にプレイヤーは敵の攻撃を避けるほかは魔法コマンドの入力に専念することになるぞ。攻撃魔法は敵を自動で追ってくれるので、難しい照準合わせは必要ないぞ。

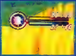


⬅魔法選択のCボタンを押すと画面左上に魔法名が表示される。
⬇Zトリガーで魔法を決定する。誰でもカンタン、スピーディ。

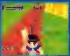


その他の戦闘ルール

MPは自動回復
もしMPを使い果たしても心配無用。このゲームでは戦闘中でも自動的にMPが回復していくのだ。



離れれば逃げられる
敵との距離が一定間隔離れると逃げたことになる。とにかく敵から遠くへダッシュダッシュ!!



勝利!!

敵をすべて倒すと経験値がもらえる。経験は倒した敵の種類だけでなく、行動でも変化するぞ。



⬆戦闘で使った魔法の属性によって経験値が振り分けられるのだ。



⬅ジャンジャックの勝利のポーズ。彼の元気のよさをストレートに再現してます。

はねるぜジャンジャック！

精霊で発見!! 新魔法っち



フレイムサークル
敵の足元から円形の炎が巻き起こる！　これで敵の丸焼きが完成。



キュアポイズン
水状のバリアに包まれて体力等が回復。神秘的なグラフィックです。



なむロック
大きな錠前を敵にくっつける。すると敵はまったく動けなくなる！

序盤の展開を大予想!!

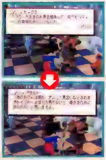
- メルロード精霊院
- ↓
- インバネスの町
- ↓
- ダーラムの町
- ↓
- ストーニア城

最新ロムで確認された、序盤の冒険は左のとおり。最北のメルロード精霊院を出発し、インバネス、ダーラムと南下、ダーラム内にあるストーニア城へ行くのがひとまずの目標になるのかもね。ストーニア城にはスコットフォルト王とその娘フローラがいるらしいけど、いったいフローラはどうやって仲間になるのかが気になるところ。

ストーニア王家の人々



⬆このいかにもグレイトなオヤジがストーニア国王様であります。デカい。



⬅王女について兵士がウワサしてる。なんか相当おてんばなコみたいですけど。

謎の石

今回入手した写真で気になるのは、さまざまな場所に同じ形の石が立っていること。洞窟の奥や暗い部屋など、人目につかない場所にあるのがあやしいぞ。ストーリー上で重要になるのかな？



➡鍾乳石……にしては不自然だよな。

⬅どうやって部屋まで……よ？

『エルテイル』応援コーナー セルトランドニュース VOL.1

全国1千万電撃読者も注目!! 『エルテイル』開発者に質問・要望殺到!!

セルトランド美術工房







おたよりのあて先は
〒101 東京都千代田区神田駿河台1−8 東京YWCA会館
電撃NINTENDO64編集部「セルトランドニュース」係

開発者は語る!!



イマジニア
開発プロデューサー
大須賀篤氏

『プロキン』『マルチレーシング』などを担当してきた大須賀氏はイマジニアでも屈指のプロデューサー。すごい秘密も語ってくれたぞ。

——『エルテイル』では、Cボタンユニットを使用した魔法システムが特徴的ですが？

大須賀：N64のCボタンは「ユニット」というようにひとつのボタンと考えられています。ACTでは視点変更というゲーム性に重要な部分にこのCボタンユニットを使用しているように、魔法という要素が重要な『エルテイル』では、Cボタンユニットを魔法システム全体を制御するボタンとしてに使用しています。

——魔法の属性については？

大須賀：基本的な属性の性格づけとして、火＝攻撃、土＝防御、水＝回復、風＝オールマイティと振り分けられています。火属性の魔法ばかり使っていると、主人公は攻撃性が上がり続け、攻撃的な性格になります。またモンスターも、それぞれ属性を持っていますので、モンスターと同じ属性の魔法で攻撃すると効果がないということもあります。

——剣を持ったキャラもいますが？

大須賀：プレイヤーが操作するのは基本的に主人公だけです。プレイヤーはコマンド戦闘式に魔法攻撃するだけで、剣を使った難しいバトルアクションなどする必要はありません。ただし補助魔法で味方の剣攻撃を補助したりはします。

——ACT要素は強いのですか？

大須賀：あくまでRPGですので、ACT要素は強くありません。誰でも簡単にシステムに慣れて物語を楽しめるように開発しています。

エルテイル

ついに見えてきたトップギアラリー日本版！



Top Gear Rally

N64	トップギア・ラリー ●ケムコ●RCG●64M Ⓒ ※振動パック対応	12月5日発売 ¥6,980

開発が進んでいた日本版『トップギア』が、ついに姿を表した！　日本版はどう変わったのか？　車種は？　コースは？　各車種の性能は？「ペイントショップ」モードでのオリジナルマシン作りもまじえて紹介するぞ。

美しいコースをマシンが駆ける









水着姿でポーズをとっているのは、この『トップギア』のイメージガール・吉田忍ちゃん(20)。以前行われたコンテストで、みごと栄冠を勝ち取った3人のうちのひとりだ。ゲーム大好き娘である彼女も、この『トップギア』は発売が楽しみなタイトルだとか。彼女の魅力で、ソフトのおもしろさを伝えていくぞ。

めちゃイケソフトよ！



「ペイントショップ」でオリジナルデザインを作ってみよう

「ペイントショップ」モードでは、マシンのボディを自分でデザインすることができる。色を選択して、いろんなコマンドを実行していくことで、オリジナルデザインのマシンを作り上げるのだ。

では、オリジナルデザインをどうやって作っていくのか、手順を追って説明しよう。これを参考にすれば、キミも自分だけのマシンをゲットできるぞ。

マシンを選択



ベースとなる色を決める



ボディのパーツを選択する



ド迫力シーンをドドーンと見せちゃうぞ!



日本版はここが違う



一番大きな違いは、日本版は米国版にはなかった新2車種が追加されたことだ。さらに米国版から引き継がれた8台も全面的にカラーリングが変更。また、マシンの速度表示もマイルからキロメートルへ変わって（当たり前だけど）、日本人がプレイしやすいようになっているんだね。

⬆シーズンで優勝して、表彰台に登ったバジエロタイプ。日本版のみに登場するマシンだ。



⬆マシンはすべて、自分で作ったデザインに変更することができる。

⬇こんなトラックなど、ユニークなマシンも登場する。





ボディも日本人好みに







オリジナルデザインも作れちゃう!

全マシンのボディは、「ペイントショップ」モードでお好みのカラーに塗り変えることができる。このモードには円を描いたりアルファベットを入れたりする機能もついているので、「自分だけのロゴマークを作る」という芸当も可能だ。なお、作ったオリジナルデータは、コントローラパックにセーブできる。コースを走る前のセッティング時にロードすれば、自分でデザインしたマシンで走ることができる。ちなみに、データはコントローラパック1個につきひとつしかセーブできない。



線を引く



線どうしを結んで絵を描く



色を塗る



円も描いてみる



次のページへ

日本版マシンを大紹介！

これまで紹介してきた米国版とはちょっと違う、日本版マシンの面々。登場する10台中８台のカラーリングが変更され、日本向けのデザインとなっているぞ。さらに、「パジェロタイプ（プロトタイプ）」と「フォードF150タイプ（ピックアップトラック）」の２台は日本版のみの登場だ。この新カラーリングのマシンと新顔２台を、実際に走った感想をまじえて大紹介しちゃうぞ！　なお、米国版と同じように、使用できるマシンは各シーズンを勝ち進んでいくごとに増えていく。使えるマシンが増えたら、挑戦するコースの特徴や自分との相性によって、うまく使い分けていこう。



⬅日本版のみ登場の、フォードF150タイプ。



⬅パジェロタイプ。ラリー界の名車がモデルだ。



⬆ミルクトラックは、タコメータが牛乳ビンになっている。

豪華景品つき！『トップギア・ラリー』モニター再募集ですのん

『トップギア・ラリー』のお試しプレイがキミの近くのお店で開かれるよ。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業・希望の場所を明記して、編集部「TGRモニター」係まで応募のこと。参加者全員にオリジナルTシャツとテレカをあげちゃいます。開催場所は、●北海道／札幌市ブルート南郷18丁目店●東京／TVパニック武蔵小山店●名古屋／ファミコンランド稲沢市桜木店●大阪／ワンダーパニック池田店●九州／ブックスミス南港店です。期日は11月中旬、各地10名を予定しています。11月７日必着。多数のご応募を待っています。



➡これが景品のひとつ「トップギア・ラリー」オリジナルテレカ。シンプルでいいですな。

※なお当選者には編集部から日時の連絡をさせていただきます。

セリカGTFourタイプ…４WD



比較的早い段階で使用できるマシン。オフロードのコースよりは、コーナーの多い、オンロードのコースを走らせるのに向いている車。特にコーナーの多いデザートコースなどで強いマシンだ。



➡トンネルの出口で、迫力の大ジャンプ。オフロードはやや苦手だが、オンロードでは、安定した性能を発揮できるはずだ。

ニッサンGTRタイプ…４WD



⬆クラッシュせずにコーナーを抜けるのは、至難の技だ。

ピンクのラインがおしゃれなマシン。最高速度、加速度ともにトップクラスの性能だ。しかしあまり速すぎて、コーナーを曲がるのさえ難しい暴れ馬マシン。タイムは二の次で、豪快な走りがしたい人向きのマシンだ。



パジェロタイプ（プロトタイプ）…４WD

'92年のパリダカールラリーで優勝した、日本が世界に誇る名車がモデル。日本版のみに登場するマシンである。コーナーリングもよくオフロードで本領を発揮する。





⬆ずんぐりとしたフォルムも、このマシンの特徴。

文字を入れてみよう



⬆好きな色のアルファベットを張りつけることもできる。

ロゴを作る



⬆これまでのテクニックを使えば、こんなロゴを作ることも可能。

パネルも描ける



⬆[illegible]たら、その中は自動的に塗りつぶされる。

ふたつ塗り重ねてみる



⬆[illegible]げてみた。こんな使い方もできる。

ミルクトラック…RWD



⬆車体に描かれたウシさんが、とってもチャーミング。

ユニークなフォルムのマシン。この車体のため、クラッシュして車体がへこむととても悲惨（笑）だ。ウシさんの顔が歪まないように、注意して走ろう。ちなみに、かなりの高性能だったりする。



ポルシェタイプ…4WD

性能は10台中文句なしのNO. 1。最高速度は、200km/hをマークするモンスターマシンだ。ベストラップが狙えるマシンだが、上級者でなければ、まっすぐ走らせるのも難しいだろう。





⬆世界的な名車として、実車の方も人気が高い。このマシンを使うことにこだわる人も、出てくるんじゃないかな。ただし、上級者しか使いこなせないほど操作が難しい。練習あるのみ。

トヨタスープラタイプ…RWD

走り屋御用達のマシンは、青のラインが美しい。加速度もよく、オンロードのコースに強い。RWDならではのコーナリングのよさは、トップクラス。この車が使えるようになったら迷わず乗り変えよう。





⬆走り屋の人だったら、このマシンを無条件に選ぶかも？

フォードF150タイプ（ピックアップトラック）…RWD



⬆トラックのフォルムとカラーリングが、アンバランスで◎。

「なんだ、トラックか」と、あなどるなかれ。気合いの入ったファイヤーパターン（炎のデザイン）がイカす（死語）ユニークマシンだ。加速度も高くオフロードではけっこう強い。初心者でも扱いやすいスピードマシンだぞ。



スバルインプレッサタイプ…4WD



⬆すべての性能が普通の扱いやすいマシンですな。

最高速度も加速度も中堅クラスで、比較的扱いやすいマシン。順応性が高く、どんなコースでもしっかり走ることができるだろう。このマシンを使えば、とりあえずチャンピオンシップは勝てるだろう。安定感はピカイチ。



ランチャデルタタイプ…4WD

ゲーム開始時から選べるマシンで、飛び抜けた性能はないが、それだけに扱いやすく、初心者向きだ。後半になると使わなくなるため、タイムアタックには向かないが、序盤はこのマシンで走ってコース研究を。





⬆初めから使えるマシン2台のうちの1台だ。

フォードエスコートタイプ…4WD

赤いカラーリングが特徴的なマシンで、ランチャデルタタイプと同じく、最初から選択することができる。ランチャデルタタイプよりもギアがひとつ多く6速まであるが、性能的に大差はない。





⬆こちらもゲームを開始したときから使用することができる。

他のパーツにも描いてみる



[illegible]

そして仕上げ



[illegible]

レース開始時に選択すれば



Fighting Cup（仮）

ファイティング　カップ



イマジニア初の3D対戦格闘ゲームは、一撃必殺の技と競技性がウリ！　相手のスキをついて技をたたきこむ緊張感あふれる闘いと戦略性を楽しめるのだ。

N64	ファイティングカップ（仮）	今冬発売予定
	●イマジニア●ACT●96M Ⓒ ※	価格未定

システム・ルールすべてにこだわった "競技"系格闘ゲーム

『ファイティングカップ』は相手の体力ゲージをゼロにする三本勝負で勝敗を決めるのではない。投げを決めたり、敵を場外に落としたりしたポイントを競いあう、スポーツのような競技性を盛りこんだ格闘ゲームなのだ。



佐伯竜二 RYUJI

日本／格闘家

このゲームの主人公ともいえる竜二は、格闘一筋の熱血漢。拳法のような技から、プロレスのような投げ技まで多彩な技を使いこなすキャラだ。

マッハパンチ

➡ジャンプしながらアッパーカットを繰り出す。







●➡ボタンの入力回数しだいで、連続ヒットするぞ。

SPECIAL マッハバスター



⬅敵をかかえて飛び上がり、脳天から地面にたたきつける大技だ。

レオン黒崎 LEON

スペイン（日系人）／格闘家

竜二が熱血漢ならば、こちらは冷静沈着なクールな闘いをする格闘家。まるでテコンドーのような足技を得意としている。



ヒールフックショット

➡足を高々と振り上げて、イッキに蹴り下ろす蹴り技。

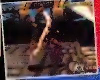




⬆かかとによる強烈な一撃がヒット。フグも真っ青!?

SPECIAL プラズマヒールブレイク

⬇ジャンプして上空からかかと落としをお見舞いする。破壊力バツグンのスペシャル技だ。



POINT 1　試合は7ポイント先取制

7ポイント先取で勝負が決まるこのゲーム。ダウンで3点、投げ技で2点というようにポイントが細かく設定されている。状況に応じてどんなポイントの取り方をするかという戦略も重要になってくる。



⬅どの技で何ポイント取れるのか頭にたたきこんでおこう。

スペシャル技で4ポイントGET!!



➡難度の高い技だけに、4ポイントももらえる。

➡敵が回復してしまうまえに、すばやく技をきめろ！





⬆相手がピヨリ状態になっているときにだけ出せるスペシャル技。

　※振動パック対応

POINT

2 投げの攻防をアツくさせる 投げ抜けゲージ搭載

数多くの格闘ゲームに採用されている投げ抜け。けれど、格闘初心者には、なかなか使いこなすことができなかった。そこでこのゲームでは投げ抜けゲージを採用。投げ抜け受けつけ時間がゲージで表示され、初心者でも投げの攻防を手軽に楽しめる。



⬆画面下のゲージが消えてしまう前に投げ抜けボタンを押そう。



➡相手の投げをスルリとかわし、すばやく次の攻撃だ。

ゲージ表示中にコマンド入力 投げ返しもアリ


➡相手の投げをかわし、すばやく一本背負い。



技の種類で ゲージの長さも変化

なかには投げ抜けゲージ（投げ抜け可能時間）が短い投げ技も！　コマンド投げは難しいが投げ抜けされにくい。

ピエール PIELLE



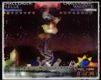
フランス／軽業師

変幻自在な動きから、トリッキーな技を繰り出すクセモノ。屈辱的な技を使うことで相手に冷静さを失わせるような闘いが得意。

リバースフックキック


➡相手を足の上でボールのようにくるくる回転させる、屈辱的な技だ。

スピニングクレイジーF



⬆ヒラリと回転して、敵に背中を見せたと思ったら……



⬆後ろ蹴りを相手にお見舞い。トリッキーな動きがピエールの身上だ

⬅見事にヒ……の攻撃につ……

POINT

3 ガード＆ヒラリで ダメージを回避

このゲームでは、ガードはRトリガーに設定されている。十字キーと組み合わせ、相手の上下の攻撃をガード。また自動攻撃回避（ヒラリ）はLトリガー。スウェーなどで相手の攻撃をかわせる。

ガード


⬅相手の攻撃を見極めてガードしよう。

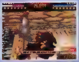
ヒラリ


➡オートで相手の攻撃をかわしてくれる。

ヒラリ中は 投げ抜け不可能

Lトリガーを押しているときは投げ抜け不可能。押しっぱなしは禁物だぞ。


⬆ゲージ部分の“CAN'T ESCAPE”の表示に注目。


⬆こうなってしまったら、あきらめるほかない。

リ・メイリン MEILING



中国／国家宣伝員

明るく元気な中国娘。身軽さ……りで、蹴り技を中心とした連続技を数多く持っている。多彩な技のバリエーションで相手をほんろうして戦うタイプ。



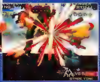
➡鶴の型（構え）から……を狙って……りを繰り出す技。……

⬆中国拳法をベースに……技、形意拳のひとつ……

SPECIAL


⬅メイリ……華麗な連……


⬅すばやい蹴りを次々に繰り出していき……


➡最後に強烈な一……

4 選べるモードは6種類

VS COM

強豪たちを相手に…を繰り広げるのだ！

１Ｐプレイ専用のモードがこれ。ライバルたちとの闘いに勝ち抜いて、格闘大会に優勝するのが目的だ。もちろん、最後には手強いボスキャラも待ち受けているぞ。



⬅９人のキャラから好きなキャラを選びスタート。



⬆10人の相手との闘いに、すべて勝利をおさめるのだ。



⬅かっこいいウイニングポーズも楽しめる。

VS BATTLE

プレイヤー同士で対戦することができるモード。実力を競い合うだけでなく、〝道場破り〟モードでは、マスターチャレンジモードで手に入れた技を賭けて対戦することもできる。



⬆自分が得意なキャラを選んで対戦。もちろん同キャラ対戦も可能になっている。



⬆勝てば喜び倍増、負ければくやしさ倍増の〝道場破り〟モードがナイス！

NORMAL	通常の対戦モード。ペナルティはナシ！
道場破り	負けたほうは、相手に技を奪われてしまう。

RECORD ATTACK

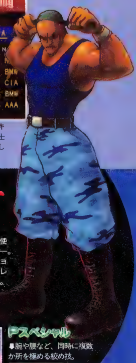
100人抜き、最短クリアなど、３つの種目が用意され、それぞれの記録に挑戦できる。コントローラパックがあれば、ベスト５までの記録を残すことができるぞ。



SURVIVAL	１ポイント勝負で何人に勝ち抜くことができるか競う。目標は100人。
FASTEST	４試合クリアのタイムを競う。スペシャル技の使い方がキメ手だぞ。
RODEO	勝ち負けをつけず、どれだけ長時間試合場にとどまれるかを競う。



⬆各種目のプレイ結果はランキングに保存できる。友だち同士で記録の限界までチャレンジしてみよう。



ジェイソン・トマホーク・ハリス TOMAHAWK



アメリカ／プロレスラー

多彩な投げ技を持つプロレスラー。パワーで相手をねじふせる。



ドラゴンスリーパー



⬆相手の首を極める絞め… ボタン連打で絞め落とせ…

ブレンバスター



⬆➡相手の首をかかえて、持ち上げ、そのまま後ろに倒れこむ豪快な技。

ボブ・ロマリオ BOB

ブラジル／軍人

軍隊仕込みの格闘術を駆使して闘うパワフルファイター。ココナッツクラッシュやチョークスリーパーなど、プロレス系の技を得意としている。

ハンマーナックル





⬆組んだ…

…れば、確実…える。



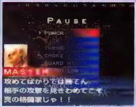
Pスペシャル

⬇腕や腰など、同時に複数か所を極める絞め技。



TRAINING

もはや、コンシューマ機用格闘ゲームの常識ともいえる練習モード。このゲームでは、ただコマンド入力の練習ができるばかりではなく、相手を浮かせてからの連続技や、相手のガードをいかに崩して攻撃につなげるかなど、状況に応じた練習が可能。即、実戦に役立つこと間違いなしだぞ。



⬅相手の攻撃をうまくかわすなどの練習も可能になっている。

ロボット相手に技をマスター





⬆➡ロボットのロバート相手に技の練習。画面左下には攻撃の命中箇所も表示。



⬆ポーズでメニューを呼び出し、コマンドの確認も可能なのだ。

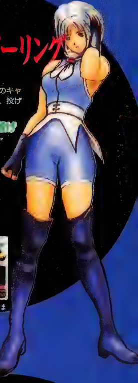
マスターか、ジョーカーのいずれかが登場。マスターとの対戦をひきあて、勝利できれば新たな技を獲得できる。ただし、ジョーカーとの対戦で負けると獲得した技をすべて奪われる。

オプションでは、各種設定のほかにルールの変更も可能。ポイント数やリングの広さの変更もできるぞ。



⬅リングを狭くすれば、いつリングアウトするかわからないスリルが味わえる。

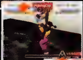
ヴァレリー・カイザーリング VALERIZ



ドイツ／お嬢様

大金持ちのお嬢様という、珍しい設定のキャラ。格闘スタイルはマーシャルアーツで、投げ技、打撃技など多彩な技を使いこなす。





⬅ジャンプで相手のアゴに足をかけて……。⬇そのまま蹴るようにして相手を投げる。



⬆くらった相手は、たまらず空中へ。



⬆下段から上段への連続攻撃で相手を浮かす。

アブドゥル・ジャバー ABUDUL



モンゴル／謎の怪人

怪しさ爆発、モンゴルの怪人。ピエール同様にトリッキーな技が多く、相手を幻惑するような闘いをする。



⬅相手のけい動脈めがけて、左右のチョップを繰り出す。



⬇回転しながらの頭突きを、相手にくらわせる。ちょっとコミカルな技が多いキャラクターだ。



風 KAZE



日本／忍者

古武術と忍術をミックスした格闘スタイルを持つキャラ。コマンド系の技が多く、上級者向けのキャラだ。



⬆オーバーヘッドキックで対戦相手の頭部を攻撃。



⬅まずはジャブ。相手がひるんだところに。



➡すかさずアッパーで相手を空中に浮かせる。



⬅最後は飛び蹴り。華麗な3段攻撃だ。

Hyper Olympic in Nagano 64



ハイパーオリンピック イン ナガノ

長野五輪まであと107日

N64 ハイパーオリンピック イン ナガノ64	12月18日発売
●コナミ●ＳＰＧ●96M	￥7,800

このゲームをプレイすればルールを覚えられるし、各競技の持つ魅力も味わえちゃうのだ！

今回は、メダルの期待も高まる4種目をピックアップ

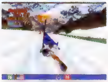
スノーボード／大回転

今回の長野オリンピックから、晴れて正式種目となったスノーボード。ここではタイムを競う大回転について紹介していこう。

3Dスティックを左右に倒して、選手の体重移動を再現している。スティックを右に倒せば選手も右に倒れ、結果として右方向に曲がってくれるのだ。また、Aボタンを押すとエッジが立ち、小回りはきくがスピードが落ちてしまう。なるべく使わずにすませたいところ。

スノーボードを華麗に操って旗門をクリアし、トップタイムをめざせ！

競技内容は、スキーを使った大回転とまったく同じ。スタート後、コース上に設置された赤と青の旗門を交互に通過していき、ゴールするまでのタイムを競うことになる（ちなみに、ここでいう「ゴール」とは、ボードの先か選手の体がゴールラインを越えた瞬間のことを指すのだ）。1回しか滑走できないし、旗門不通過となるとその時点で失格となってしまうから、コースどりのためのテクニックと同じくらい、精神的なタフさが求められる競技だといっていいだろう。



⬅スノボだから両足は固定されているし、体も横を向いているのだ。



ジャンプ／ノーマルヒル

いかに距離をかせぎつつ舞い降りるかを競うジャンプ。距離だけでなく、フォームの美しさも求められる芸術性の高い競技だぞ。

3Dスティックを下に倒したままAボタンを押してスタート。その後、踏み切りの瞬間に上に倒せばジャンプ成功だ。空中での姿勢も3Dスティックで操作する（上下で前・後傾、左右で左右のふらつきの調整）。着地間際にAボタンを押せば、きちんと着地してくれる。

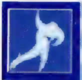
風向きや風速を見極めた上での空中制御がカギ。はたしてK点越えなるか？

内容は「幅広のスキーをつけて長い坂を滑り降り、どこまで飛べるかを争う」と一言でいえるほどシンプル。でも実際には、風を読んだり（向かい風の方が飛距離が伸びる）、微妙な空中制御をすることが求められる、奥の深い競技なのだ。ゲームでは3Dスティックを倒す角度によって飛び出す角度が変わるから、微妙な操作をタイミングよく行わなくちゃいけないぞ。もしうまく踏み切ったとしても、前後に体を傾けて空中姿勢を調節する必要があるので、なかなか忙しいのだ。



⬅飛型点は、それぞれの審判が20点の持ち点を元に判定する。





スピードスケート/1500M

スケートリンクを舞台に繰り広げられるスピード競技。スタートダッシュとスタミナ配分が勝負の分かれめとなる。

――この競技で使用するボタンは2つ。右足加速用のRと左足加速用のLだ。これらを交互にタイミングよく押して、加速していこう。ただし、スタミナがなくなると加速できなくなる点には十分気をつけること。







ボタンを押すテンポとスタミナ配分が重要視されるぞ

前号で紹介したときとはゲージの形が変わっている点に注目！　両足を交互に出さないと加速できないことが、視覚的にもわかりやすくなったのだ。なお、スピードスケートには500mと1500mの2種目があるけれど、操作方法は同じ。ただ、500mにくらべると1500mはスタミナに注意しなければならない。



⬆スタートダッシュは重要だが、フライングには注意しよう。



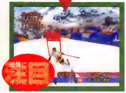
アルペンスキー/大回転

冬季オリンピックの花形競技のひとつ、アルペンスキー。ゲームでも大回転とダウンヒルの2種目が楽しめるのだ。

――操作方法はスノーボードの大回転と同じ。3Dスティックを左右に倒せば、選手はその方向に曲がってくれる。Aボタンを押すとエッジを効かせることができるので、強引に急カーブさせたいときに使うのだ。







旗門の位置を覚えて最速ルートを滑るようにしよう！

大回転は、コース上に複雑に配置されている旗門をすべてクリアし、ゴールするまでのタイムを争う競技だ。旗門は赤と青の2種類があり、それぞれ交互に通過するようにセッティングされている。スノボの大回転よりもコースレイアウトが複雑になっているから、慣れていないうちは旗門不通過に注意しよう。



⬆コースどりをミスして旗門にぶつかると、バランスを崩してしまうのだ。

リプレイで自分のジャンプをチェック！

飛び終わると、すぐにリプレイが映しだされる。自分がプレイしているときにはわかりにくい空中での姿勢を、ここでよく見ておこう。理想のジャンプができたときはもちろん、失敗したときのリプレイも参考になるから、スキップしたりしないようにね！



⬆前傾しすぎていると、着地で転んでしまう。注意！



⬆空中での姿勢制御が飛距離にも大きく影響してくる。

ラージヒルはもっとシビアだぞ！

ノーマルヒルより高い位置からスタートするラージヒル。スピードが出る分、飛距離も伸びるので、豪快なジャンプが楽しめる。ただし、小さなミスが結果に大きく影響してしまうため、ノーマルヒル以上に慎重になる必要もあるぞ。



⬆いくら飛んでも着地をミスしては意味がない。最後まで慎重にね。





飛龍の拳ツイン

格闘ファンに根強い人気のACT『飛龍の拳』が、N64のハイスペックで、3D対戦格闘ゲームに!! リアルキャラとSDキャラの2つのモードで楽しめて、2倍オトクなゲームになっているのだ。今回は、各モードのウリとなるシステムを中心に、具体的な内容にせまるぞ！

N64	飛龍の拳ツイン	11月下旬発売
	●カルチャーブレーン●ACT●容量未定 Ⓒ ※	￥6,980(予)

初心者からゲームマニアまで ドーンとこいの対戦格闘

このゲーム最大のウリは、かっこいいキャラが白熱のバトルをくりひろげるリアルキャラクターズモードと、コミカルなSDキャラクターズモードの2つのモードで遊べること。SDキャラクターズモードのCOM戦は難易度も低く設定されていて、初心者でも気軽に楽しむことができる。さらにキャンセルやコンボなども使用可能で、技を磨けば高度な対戦も楽しめるようになっている。



⬅秘奥技コマンドも、カンタンに出せるようになっている。

その1 ボタン連打でバンバンとびだすコンボ技

このゲームでは、ふつうにボタンを連打しているだけでも連続技がバンバンきまる。10連発ぐらいはあたりまえって感じだ。相手のガードを切り崩す技の組み合わせを考えてプレイすれば、さらに効果大だぞ。



⬆華麗な連続技で、相手のガードを切り崩してKOしよう！

その2 敵の行動を見破る心眼システム

相手が攻撃を仕掛けようとしている場所には心眼マークが出現。これを利用して、ガードやST、SDなどのテクニックを使うことが可能。また、相手には大ダメージを与えられる場所を示すクリティカルマークも。


⬆ピンク色に光っているのが心眼マーク。表示されたらガードだ。

テクニックを極めろ N64らしい奥の深い3Dバトルが楽しめる

難しいコマンド入力はナシのこのゲームだけど、システムを知りつくすことで高度な駆け引きを楽しむことも可能。COMのレベルを上げたときや、友だちを相手に遊ぶときには、これらのテクニックを使いこなすことが重要になってくる。正確な操作で技を繰りだせるように練習あるのみ。

その3 敵の攻撃を利用するSD・ST

相手の攻撃をさばいたり、受けとめて攻撃につなげるのがSD（スーパーディフェンス）やST（スーパーテクニック）。成功させると秘奥技ゲージが大幅アップし、戦いを有利にすすめることができる。

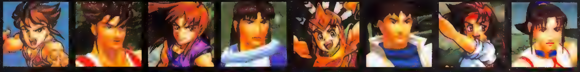
ミンミンの螺旋落





⬆相手の攻撃をかわし、すばやく蹴りにつなげる技だ。

超豪華!!ズラリとそろった16人の戦士たち



SD りゅうひ / 龍飛 / SD ハヤト / 隼人 / SD しょうりゅう / 昇龍 / SD ゆうか / ミンミン

  ※振動パック対応

SD

集めて成長させるおたからシステムが楽しい

SDキャラクターズモードでは、ゲームクリア時にアイテムを入手することが可能。これを装備して戦うことで、攻撃力や防御力がアップしたり、新たな秘奥技を身につけられるなど、さまざまな効果を得ることができる。また装備したアイテムには、１戦勝つごとに経験値が入る。レベルアップすれば、アイテムの効果もアップするのだ。

サーキットモードでおたからGET!



⬆アイテムは、１Pプレイ用のサーキットモードで勝ち抜くことで入手できる。

やったねレベルアップ



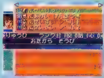
⬅使い込めば使い込むほどアイテムの効果がアップしていくぞ。

ショップもあります



⬅途中でゲームオーバーになっても、おたからショップで購入可能だ。

装備して戦えば…



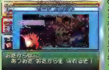
⬆入手したアイテムは、ゲームスタート時に装備可能。各キャラごとに専用アイテムも用意されてる。

友だちとの交換も可能!

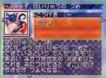
おたからずかんの完成に欠かすことができないのが、このおたから交換。友だちとコントローラパックを持ちよって、お互いに手に入れていないおたからを交換して、おたからずかんの完成をめざそう。対戦プレイで勝ったほうが、負けたほうからイイおたからをもらうなんて遊び方も楽しいかもしれないね。

おたからずかんの完成をめざせ

おたからの種類は全部で150種類以上。それらのアイテムで、手に入れたことのあるアイテムは、このおたからずかんに表示されるのだ。おたからの中には、レベルアップによって進化するものもあり、全部を手に入れるのはなかなか大変。だけど、それだけにおたからずかんを完成させたときの喜びは大きいぞ！



⬅このおたからばこで、これまで入手したすべてのおたからを見られる。



➡各アイテムのくわしい解説も見られる。これがなかなか楽しいのだ。

SD&リアル それぞれのモードにそれぞれのお・た・の・し・み

サーキットモード以外にもいろんなモードで楽しめる

VS	友だちとの対戦プレイが楽しめるモード。COMとの戦いにはない高度な技の駆け引きを存分に楽しむことができるのだ。
トーナメント	最大８人までプレイ可能なトーナメント戦を楽しむことができる。友だちが大勢遊びにきたときにはピッタリのモードだね。
団体戦	複数キャラを使っての対戦プレイが楽しめる。いろんなキャラを使いこなせないと、相手に勝つことは難しいかもしれないぞ。
トレーニング	各キャラごとの技をひとつずつマスターすることができる練習モード。各技のコマンドなども、確認できるようになっている。

リアル

段位認定で自分の実力をはかれ

リアルキャラクターズのサーキットモードでは、ゲームオーバー時に自分の実力を診断する段位認定機能がついている。下は10級から上は10段まで20段階の評価に加えて、段位を上げるためのカンタンなアドバイスもしてくれるぞ。また、どのキャラを使ってどのくらいの段位をとることができたかなど、くわしいデータも見ることができるようになっている。ひとりのキャラで10段をとるだけでなく、すべてのキャラで10段が取れるように練習あるのみだ。

はたしてキミの実力は?



⬆20段階の段位認定のほかに、段位アップのためのアドバイスも。これを守って戦えば、段位アップはマチガイなし？

段位アップの条件は？

その1 とにかく全面クリア



⬆途中でゲームオーバーになっても段位認定はされるけど、それじゃ10段をとるなんてムリだよね。

その2 いろんな技を使え!



⬆得意な技を連発すれば、ラクに先に進むことはできるけど、段位アップのためにはコレじゃダメ！

その3 秘奥技でフィニッシュ



⬆うまく敵のダメージや自分の秘奥技ゲージをコントロールしなくちゃいけない、高等テクニックだ。

これがプレイヤーキャラのすべてだ!!

SD・リアルのそれぞれのモードに８人ずつ、計16人のキャラをプレイヤーキャラとして使用可能。これ以外に隠れキャラも用意されているぞ！



SD ワイラー　リアル 元涯　SD ロボのはな　リアル ライマ　SD パワーズ　リアル ケイト　SD スザク　リアル Rファルコン



スーパーロボットスピリッツ

今回は、開発度50%バージョンのROMをプレイして記事を構成した。実際にプレイして感じる『スピリッツ』のもつ魅力を伝えるのはなかなか難しく、今号こそは実りある記事にできたと……思うけどどうかな？　では、さっそく記事のほうに目を通していただきたい！

N64	スーパーロボットスピリッツ	来年春予定
	●バンプレスト●ＡＣＴ●128M　※	価格未定

いよいよシステムを徹底解剖

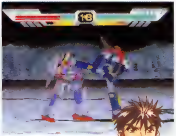
システムが完成に近づいてきた『スピリッツ』だが、まず残念なお知らせをお伝えしなければならない。ソフトの発売日が延期されたのだ。期待していた人には残念だが、遅れた分さらに作り込まれるとのことなので、よりいっそうの期待をかけて待ってくれ。ではシステムの説明に移ろう。今回明らかになった３点について、サンプルＲＯＭをもとに徹底解析してみたぞ。今回の主役となるロボットは、ボルテスＶとＲ－１の２体だ。



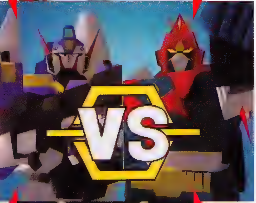
⬅ロボット選択画面。少しさみしいかな？と思ったら暫定画面とのこと。なるほど。



⬆多彩な連携技とＧＴリボルヴァーによる攻撃を得意とするＲ－Ｉ。操作しやすさもウリのひとつだ。



⬆非常にパワフルなボルテスＶ。一撃の破壊力がケタ違いだ！



MONTHLY システム関連最新情報 ANALYSIS

コントローラ操作はコレだ!!

今回のバージョンで正式なコントローラ操作が判明した。Ｂボタンでパンチ攻撃、Ａボタンでキック攻撃を行う。そしてＣボタンでスピリッツを使用。ＬＲトリガーで地上～空中間の移動を行う。十字キーは、移動と必殺技の入力に使われる。ガードや軸ずらしも十字キーで行うのだ。

さて、スピリッツについてだが、以前説明したとおり、スピリッツとは必殺技ポイントみたいなもの。単体でも使えるが、十字キーと組み合わせて使うと必殺技を出すことができる。このスピリッツは攻撃、防御を行うとたまるぞ。



リュウセイ・ダテ
R－Iパイロット
ジュデッカとの戦闘で仲間が重傷を負い、自分の未熟さを反省し、大破したＳＲＸのパーツを移植したＲ－Ｉで再戦を挑む！



ボルテスV プレイインプレッション
一撃の攻撃力が高いボルテスＶは、攻撃モーションが少々遅い。連携技もスキが大きく、相手に見破られやすい。スキの少ないパンチの連携を使い、相手を押さえ込みつつスピリッツをため、必殺技や投げ技でダメージを与える戦い方が主体になるだろう。接近戦向き。

MONTHLY ANALYSIS SPECIAL システム関連最新情報

地対空、空対空の戦闘システムを解析
空中の相手を迎え撃て！

空中に飛び上がる動作は、かなりスキが大きく、相手が先に空中に飛び上がっている場合などねらい撃ちされてしまう。そんな場合は、地上で対空技で応戦だ。ボルテスＶのチェーンナックルなどは、対空技の代表格。また、相手との距離が近ければ、大ジャンプしての攻撃も有効だ。空中の相手に攻撃を与えると、たいていは地上にたたき落とすことができる。地上戦メインのロボットは、戦いを有利に導くためにも対空技をかならずマスターするようにしよう。

ワ ン ポ イ ン ト
空中戦にも得手不得手あり

ダンバインだけは地上、空中を問わず、攻撃を加えた相手を空中へ放り上げる技が多いとか。なんといっても空中戦が売りのロボット。そこから華麗な追加攻撃が展開する仕組みに違いない。



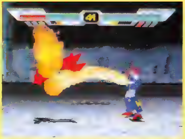
⬅現時点では、空中に移動する前後に、いくらかのスキができてしまう。



➡相手に飛び上がられた場合、大ジャンプしてたたき落とすのもグッド。

対空必殺技チェーンナックル

空中の相手を捕まえて、引きずり回す。命中した後は相手との綱引き（？）になるので、早めに地上に引きずり落とすのが吉！



⬆ピョンピョン跳びはねる相手には、ガード不能の必殺技、グランドファイヤーをお見舞いしよう。技の出は遅いが、うまく当たれば大ダメージを与えるぞ！

地上に相手を引きずり落とせ！



⬅対空必殺技は、ロボットごとにひとつないしふたつは持っている。



MONTHLY ANALYSIS SPECIAL システム情報最新情報

連携技についてもう少し研究しよう
「スパーク」で勝機をつかめ！

前号で紹介した連携技は、対戦相手の行動を封じ込める強力な攻めだ。多少のスキはあるものの、これを繰り返されると厄介（やっかい）。そこで役に立つのが、ここで紹介する「スパーク」だ。

Ｃボタンを単独で押すこのスパークをタイミングよく使えば、相手の攻撃をはじき飛ばせる。ちなみに、スパークはどの技よりも判定が速い。連携技に割り込み、相手の攻めを寸断しよう。ただ、スパークはスピリッツを消費するので、ため忘れに注意。



⬅スパークを当てると、相手は後方にはじけ飛ぶ。状況はほぼ五分になるのだ！

対戦相手が連携技で攻撃してきた場合は？





⬆➡Ｒ－１が次の技を出してきた。さてどうする。

ガード



ガードに徹すると？

ガードに徹した場合、下段をすくわれたりガード不能技に移行される場合が多い。時と場合によるが、なるべくならば反撃に移るようにしたいところだ。

スパーク



スパークで反撃すると？

スパークで反撃すれば、相手との距離が離れて、しきり直しとなる。利点が多いが、相手の技によっては効果がない場合もあるので注意が必要。

Ｒ－１ プレイインプレッション

素早い動きと多彩な連携技が特徴のＲ－Ⅰ。スキのないパンチの連携から、ガード不能の必殺技、ＧＴリボルヴァーを使える点がオイシイ。空中から地上にかけて銃を乱射するランダムシュートがあるので対空性能も高いぞ。ただし、スピリッツ不足になりがちなのが……。

ハドソンのN64最新作は『炎チャレ』がモチーフだ!

特報



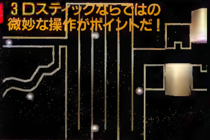
大人気"イライラ棒"N64に見参！振動パック対応で緊張感も∞(むげんだい)

最近はゲームセンターなどにも設置されるようになり、すっかりおなじみとなった"イライラ棒"が、なんと N64にお目見え！ さっそく内容をチェックしよう!!

N64	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	12月発売予定
	●ハドソン●ETC●64M ※振動パック対応	￥5,980

テレビ朝日系列で毎週火曜日夜19:00より放映中の人気番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー これができたら100万円」でおなじみの人気ゲームが、N64に登場する。ゲームのルールを説明すると、プレイヤーは"電極棒"を操作して、電流の流れている導線などに触れないようゴールまで進むというもの。3Dスティックを[illegible]して、ゴールをめざすのだ。[illegible]触れると、振動パックが[illegible]ぞ。

3Dスティックならではの微妙な操作がポイントだ！



[N64版ならではの仕掛けが刺激的い！]

なんといっても振動パック対応だから、失敗したときの衝撃が直接指に伝わってくる。[illegible]り、TV版の「イライラ棒」に[illegible]と同じような極限の緊張感を[illegible]ができるのだ。[illegible]画面を2分割しての2人同時プレイができたり、電極棒を3種類から選択できたりと、N64版ならではの要素も追加されている。とことん遊びがいがある「イライラ棒」なのだ。



⬆操作は基本的に3Dスティックだけを使う。細くて曲がりくねったコースを、微妙なコントロールで進んでいくのだ。

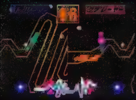
⬆タイムアタック要素もあるから、とにかく燃える燃える。シンプルなルールながら、ハマるとやみつきになるぞ。

3種類の電極棒をセレクト



⬅スピード重視のもの、標準タイプ、操作重視のものという3つのなかから電極棒を選ぶ。

2P同時対戦も可能



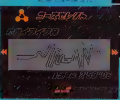
⬅2人でプレイすれば、緊張感はさらにアップ。相手の画面を見れば、思わずアセッてしまう。

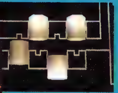


TV版を忠実に再現した 5コース+αがキミに迫る！

くわしいゲーム内容を見てみよう。用意されているコースはTV版を忠実に再現した5種類+α。まさにTV版「炎チャレ」に挑戦した気になってプレイできるというわけ。また、プレイ中にはTVと同じようにテレビ朝日の辻アナの実況中継と会場からの歓声が、緊張感あふれるプレイを盛り上げてくれるのだ。

⬇こちらは"初代イライラ棒"と呼ばれるコース。[illegible]





⬆"ウルトラ電流イライラ棒"コースの難所「ナンチャンブレス」。TV版の難コースを忠実に再現している。

テレビ朝日 辻アナの実況中継で 興奮度満点!!

64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド

N64版『たまごっち』に新情報が飛び込んできた！
だんだんと全体像が見えてきて、期待がふくらむぞ！

N64 ●12月上旬発売予定●￥6,800●バンダイ●ＥＴＣ●容量未定

ボードゲームでたまごっちを育成しよう!!



➡オープニングムービーは紙芝居のように楽しげだ。

『たまごっち』に登場するキャラクターを、スゴロクで遊びながら育てていくボードゲーム。ゲームの目的は、たまごっちを育成して、いち早く「熟たまごっち」と呼ばれるたまごっちに変身させることだ。

たまごっちは、ミニゲームなどで勝つと手に入る「お世話エネルギー」を消費して育っていく。運動や勉強などの世話をするにも、この「お世話エネルギー」が必要になるので、いろんなマスで起こるライバルとの「お世話エネルギー」争奪合戦が、勝敗を左右しそうだぞ！　ちなみに、マスのなかには買い物をするショップマスもあるようだ。



⬅スゴロクを盛り上げるマスやカードは、いろんな種類が用意されている。

こんなマスが用意されている!!

●ミカチューショップマス

ミカチューが食べ物屋さんを経営しているマス。「お世話エネルギー」を使って、たまごっちを満腹にさせるための食べ物を買おう。



⬅ヨダレの出そうなメニューだね。

●カジノマス

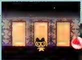


➡ばんぞー博士の顔がそろったぞ！

スロットマシンに「お世話エネルギー」を賭けてみよう。絵柄がうまくそろうと、たまごっちが成長するぞ。

●ホラーマス

この3つの扉は、クジ引きのようなもので、扉の中に天国か地獄が用意されているのだ。どれか扉を1つだけ選んで、中をのぞいてみないといけないぞ。



⬅さあ、どの扉を開こうか？



➡残念！　この扉は地獄だったのだ！　こわいオバケがいっぱい！

● ●

スペースダイナマイツ

トリッキーな能力をもった異星人たちが繰り広げる、3Dポリゴン格闘ゲーム。独特の世界観が魅力だぞ！

N64 ●12月発売予定●価格未定●ビック東海●ＡＣＴ●64Ｍ

異世界3D格闘ゲーム登場!!

このゲームの最大の魅力は、登場する10人のキャラクター。異星人というだけあって、非常に個性豊かな（グロテスク？）メンツがそろっているぞ。それぞれのキャラクターが持つ武器は、古典的な剣のようなものから近未来的な重火器までいろいろあって、そこからくり出される技の数々はどれもド派手なものばかり。また、キャラクターの動きはモーションキャプチャーによるものだから、なめらかでリアルな格闘戦が、バッチリ楽しめるのだ。格闘ゲーム好きなら絶対に見逃せない1本だぞ。



⬆必殺技には飛び道具も用意されている。異星人だけに、なんだか全然違和感がないのだ。







⬆片手で軽々と相手をつかみ上げてしまった。スゲェ。
⬅必殺技などを決めると、画面がズームアップするようだ。
➡圧巻の毎秒60フレーム！　なめらかでスピード感のある映像が、実に気持ちいい！

宇宙の覇権をかけた戦いが



ついに始まる!!

カメレオン・ツイスト

舌で敵をからめ取り、狙いをつけてヒットさせる。N64期待のユニークACT、開発は順調ですぞ。

N64 ●12月12日発売●¥6,980●日本システムサプライ●ACT●96M C ※振動パック対応

これが「カメレオン・ワールド」だ!!

自在に動く舌を武器にした、ユニークな新ヒーロー・カメレオン。彼の活躍の舞台となるふしぎな世界が、とうとう明らかになったぞ。今回わかったのは４つのワールド。フィールド上に用意された仕掛けも含めて、ドド～ンと大紹介だ。なお、この４つ以外にも、さらに２ワールド用意されているのだ。





⬆ひとりでプレイするモード以外に、対戦プレイも楽しめる。
⬅ステージの始めに、うさぎさんが仕掛けなどを教えてくれる。

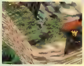
⬅アントランドのボス。ステージの最後には、ボスが待ち受けている。



ステージの最後にはボスが待つ!!

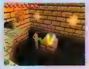
ジャングルランド

ジャングルの中を進み、その奥にある洞窟の中で戦うステージ。洞窟の中には、走るトロッコを飛び移ったりする仕掛けがある。



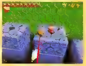
アントランド

虫の姿をした敵キャラが、うようよと待ちかまえている。舌で足を引っかけ、転ばせてからじゃないと倒せない敵キャラも登場するぞ。



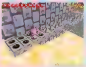
ボムランド

爆発する敵キャラが登場し、それを利用する仕掛けがある。また、積み重なったブロックを階段状に壊して進む、という場所もあるのだ。



デザートキャッスル

砂漠が舞台で、フィールド途中にある谷間に、鋭い針がついた橋がかかっている。舌で触れれば引っ込むので、そのときを狙って渡ろう。



ラストレジオンUX（仮）

３Ｄ空間で展開する１対１のロボットバトル!! 振動パック対応で臨場感あふれる戦闘が楽しめるぞ。

N64 ●'98年２月予定●価格未定●ハドソン●ACT●容量未定 C ※振動パック対応

N64ならではの究極の３Ｄ空間バトルが今始まる!!

起伏のある３Ｄ空間を舞台にした、ロボット戦闘ACT。全８種類の登場ロボットは、バズーカやビームサーベルなどさまざまな武器を装備可能。遠距離から砲撃で戦ったり、ふところに飛び込んでの白兵戦など、自分だけの戦闘スタイルで戦うことができる。バトルフィールドには、迷宮庭園や、空中の古城、海底神殿など、多彩なステージが用意されているぞ。



⬆２画面分割での対戦プレイ。レーダーを見て相手の位置を確認する。





⬅"パワーストーン"と呼ばれる超必殺技。
⬆夕焼けに映えるロボット。画面演出も美しい。

⬇ステージセレクト画面。全部で８つの３Ｄフィールドが用意されている。

➡長距離攻撃をするときは、このようにロックオンして敵に狙いをつける。





⬇武器や防具は自由に選択可能。舞台や敵の特徴に合わせた装備を選ぶのだ。



➡大迫力の銃撃シーン。振動パック対応で、衝撃が指に伝わってくる！



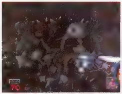
振動パック対応の激震バトルだ！

ヘクセン

『ドゥーム』のスタッフが贈る、ファンタジー3D・ACT。邪悪な魔術師の魔の手から世界を救えるか？

N64 ●12月18日発売●￥7,800●ゲームバンク●ACT●64M Ⓒ

邪悪な魔術師を討て！



➡群がる敵をガンガン倒していくのも、大きな魅力。

キャラの視点でフィールドを巡る(めぐ)タイプの3D・ACT。キミは異世界の魔術師・コラックスの魔手から、世界を救わなければならない。フィールドに隠されたナゾや仕掛けを解き明かし、コラックスの要塞を攻略しよう。プレイ開始時には、「戦士」「僧侶」「魔術師」からキャラを選択することになる。攻撃手段や耐久力などの違いを考えて選択しよう。



⬆フィールドには、雰囲気を盛り上げる演出がたくさん用意されている。



⬅各キャラは、アイテムを入手することで武器が変更できる。

選べるキャラは3種類だ

戦士



スピード、パワーともに3キャラ中トップ。さらにジャンプ力も高く、耐久性もある。接近戦に強いが、遠距離の敵に弱いのが弱点。



僧侶



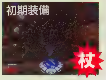
能力的には、戦士と魔術師の中間。ズバ抜けた特徴もないが、これといった弱点も見当たらない。ただし、接近戦で有効な攻撃方法がない。



魔術師



耐久力に難があるが、精神力を使った遠距離攻撃が得意。敏捷(びんしょう)性と腕力も低いので、遠くから敵を狙い撃ちにする戦い方が有効だ。

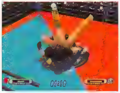


バーチャル・プロレスリング64

レスラーと格闘家によって出せる技なども違ってくる。選手の動きなど、細部にまでこだわって作られている。

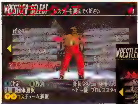
N64 ●12月発売予定●価格未定●アスミック●SPG●128M Ⓒ

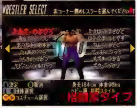
「最強」の座をかけて漢(おとこ)たちが激突する!!



➡大技が炸裂！ カメラの視点切り替えも凝っている。

史上最強のプロレスゲームが、N64についに登場する。選手にレスラータイプと格闘家タイプがあったりと、プロレスファンにはたまらないこだわりが、てんこ盛りになっているぞ。例えば選手の体力は表示せず、代わりに気力のゲージを表示。このゲージが高くなると「キレ」で特殊技が出せるようになり、低くなるとフォールされやすくなるのだ。気力は技を出したり、パフォーマンスをすることで上げられるぞ。





⬆肉厚な感じのレスラータイプ。ガード時は、胸を張り出すような動きだ。
➡関節技がうまい選手が多い格闘家タイプ。防御は腕でガッチリ守る。

パフォーマンスもイケる!!



十字キーで選手を動かすこのゲームは、3Dスティックをパフォーマンスを繰り出すために使用する。動きは選手によって違い、「鉄ちゃんジャンプ」をする選手なども…。

タッグで技をきめれば爽快感も2倍

技をかけ合ったりして、みんなで盛り上がるのにオススメのタッグマッチ・プレイ。最大4人まで参加でき、ふたりでしかけられないツープラトン攻撃などもあるぞ。もちろん、人数が4人に満たないときはCOMにまかせることもできる。



⬅ふたりでひとりの選手を抱え上げて…。



⬆マットに轟沈。ふたりの呼吸を合わせよう。

プロ麻雀　極64

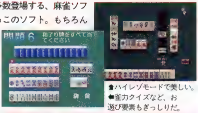
麻雀ソフトファン待望のタイトルが、ついに移植決定。おなじみのプロ雀士もズラリそろって、闘牌開始だ！

N64 ●11月21日発売●￥6,800●アテナ●ETC●64M Ⓒ



麻雀ソフトの名作ついにN64に登場

実名のプロ雀士が多数登場する、麻雀ソフトの金字塔とも呼べるこのソフト。もちろん実在のプロ雀士にそっくりの打ち筋など、定評のある高いクオリティはそのままに、N64版堂々のデビューだ！



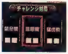
⬆ハイレゾモードで美しい。
⬅雀力クイズなど、お遊び要素もぎっしりだ。

モードは3種類

「ギャンブル」モード▶



各雀士の出す課題をクリアしていくチャレンジ対局とルール変更可能のフリー対局がプレイできる。



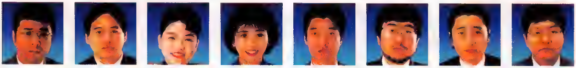
◀「プロ」モード

龍皇戦・鳳凰戦・猛虎戦の各大会に参加するチャレンジ対局がプレイできる。フリー対局もあり。

「トレーニング」モード▶



自分の打ち方がわかる雀風分析と、雀力クイズ。それに運勢判断までできる。



遙かなるオーガスタ MASTERS'98

パソコン版の登場以来、回を重ねるごとにパワーアップしてきた『オーガスタ』最新作、ついにN64版発売！

N64 ●12月発売予定●価格未定●T&Eソフト●SPG●128M Ⓒ ※振動パック対応

N64で進化した『オーガスタ』を見よ!!



⬆ショットシーン。打つ方向やクラブなど、操作はとても簡単だ。

細部まで描き込まれ、実際のコースデータを盛り込んだリアルなコース。今度の『オーガスタ』も、ゴルフファン感涙のデキ。今回新たにアプローチショットで「ランニング」と「ロブ」の使い分けが出来るようになるなど、ゲーム性をより奥深いものにする数々の試みが盛り込まれている。





⬆打った球を追ってカメラも移動。これにアナウンサーの実況が加わる。
⬅予測軌道のラインも表示される。

振動パック対応なのだ

振動パック対応となった本作。ショットを打ち損ねて地面を叩いたときやバンカーショットのときなどにブルブル伝わってくる。これで臨場感は倍増だ。

超美麗 実写撮り込み画像もふんだんに使用





⬆デモシーン。まるでビデオの映像を見ているようだ。
➡コースの美しい景観も、N64の高性能で見事に再現。



⬆このような美しいビジュアルは、ラウンドの途中いくつも用意されている。試合の合間に、自然に心いやされるゴルファーの気分だ。



⬆ショット後にボールの行方を見守るゴルファー。観客の歓声が聞こえるようだ。



MOTHER3 TIMES

まざーすりーたいむず
『MOTHER3』制作現場通信



TUESDAY, OCT.21 1997

NEWS LINE

TOP NEWS

●ついに大決定か!?『M3』出演者選考会誌上生中継!



TOPICS

●『M3』11月のショウに出展大決定! しかも遊べるぞ!



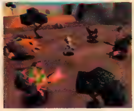
PEOPLE

●糸井重里氏『M3』を遊びたい声明表明!

"M3" to Become Playable for Shocking Experiences in November Show!

『M3』が11月のショウで衝撃体験できるぞ!





任天堂の作品が一堂に会し、遊べる「NINTENDO SPACE WORLD'97」が11月21～23日に開催されるが、会場で『M3』が出展、遊べることが判明した。

関係者の話によると、『M3』の冒頭部分のストーリーが明らかになるほか、操作系、キャラクターのいくつかが動かせるようになるらしい。しかし今回どこまでを見せるかは、スタッフのあいだで現在検討中のようだ。

『M3』グラフィック担当某氏の発言によれば,「11月のショウで『M3』を遊べるようにするには、まだ、ひとやまも、ふたやまも技術的に越えなくてはなりません」と、開発の急ピッチ化が予想されそう。

Mr.Shigesato Itoi Discloses Statement!

糸井重里氏声明発表!



『M3』だけでなく、水面下でいろんな64DDソフトのプロジェクトを進行中の糸井重里氏が、またもや声明を発表!「スタッフの中でボクだけが『M3』を遊んでないんだよなぁ。早く遊ばせてよぉ。釣りする時間もないほど忙しいけど」。

"M3" Performers Picked out by Screening Committee!?

『M3』出演者選考会で出演者が決定!?



糸井重里事務所に関係者が集まり、厳重な警戒体制の中、『M3』出演者の選考会があった。この模様を本紙が潜入スクープ! 次ページで。



That T-Shirt Delivered to Editorial Department!

編集部にあのTシャツ届く!

前号の本紙スクープ取材でD.C.M.C.のメンバー、シミー・ズミズ氏が着ていたオリジナルTシャツが編集部に数枚到着。早くも編集部でこの数枚をめぐる争奪戦が……、それほどの大人気。このほど、赤バージョンのほかに黒バージョンもあることが判明。





『M3』出演者最終選考会レポート!!

9月号から募集していた『M3』出演者の最終選考会がいよいよ始まった。予想以上の応募総数に糸井氏も驚くばかり。絵になる顔がせいぞろいの応募写真に、選考会は難航。最終選考で残るのは、はたしてどんな顔なのか!? 選考会の模様を完全中継する。

総監督	糸井重里さん
メインCGデザイナー	伊藤紅丸さん
ディレクター	角田　敦さん
モンスター担当デザイナー	青木俊直さん

M3″Performer Screening Committee Members
『M3』出演者選考委員

Applicants Throng!! Final "M3"Performer Screening Meeting Held!!

応募者殺到!! 『M3』出演者最終選考会決行!!



応募総数200通以上!! いよいよ選考会開始！

糸井　すごい数だねー。何を基準に選んだらいいのか難しいね。弱ったね。
――　何かひっかかる「顔」がありましたら、どんどん候補にあげていってください。
糸井　自分の歴史を語っている写真の束（たば）を送ってきた人のがすごいね。昔はモヒカンもやってたけど、就職して彼女も見つけたぜって感じで。
青木　この人は手紙もすごいんですよね。
伊藤　何ページにもわたっていますよね。
糸井　でも、これを使うのは難しいかな。試みはおもしろいけど、ひとつの顔じゃ表現できないものね、この人のキャラは。特別賞かな。
――　顔を使うとしたら、人間キャラですよね。
糸井　そんな、モンスターにはできませんよ。殺されちゃうもんね、モンスターは。
伊藤　自分が殺されたら嫌でしょう。せっかく応募したのに、モンスターにされて、こんなハズじゃなかったーって感じになるからね。
糸井　でも、そういう期待を裏切るのも好きだけど……（笑）。



⬅採用されたキャラは、どんな形で登場するのかな？

キャラは写真をもとにCGで描いてゲームに登場!

糸井　おっ、これすごいよ。
伊藤　どれ？　おっ、もうキャラが立っているね。このままいけますね。
糸井　この顔のツヤがいいよね。似顔絵が描きやすい顔だし。背景が金閣寺なのもいいね。
伊藤　いつも金閣寺を背負って登場させようか、なんてね。まだ、わかんないけど。
糸井　小学生でこのキャラクターはいいね。候補にあげておきましょう。兵庫県のかたですね。
――　キャラクターを描かれるのは、伊藤さんと青木さん、どちらですか？
伊藤　えっ、僕(青木さんと顔を見合わせる)？
青木　えっ、人物だから伊藤さんでしょ？
伊藤　青木さんでしょ。
――　譲り合わないでください。
糸井　（キッパリと）伊藤さんです。顔写真のままにCGで描き起こしますから。伊藤さんなら、このまま再現できますよ。する男ですから。
伊藤　ガハハハ。
角田　カラーコピーで送られて来ているのもありますね。「カエルが姉、覆面が私です」って。たぶん思い出深い1枚なんでしょうね。
糸井　だから、カラーコピーなのね。こっちの写真もおもしろいよ。フィルムまるごと1本、自分だけ。自分自身を資料として完成させている。
青木　家族全員で送って来ているのもあるね。
糸井　マザー大好き人間からも来ている。
伊藤　この人のは、釣り道具の写真はたくさんあるけど、本人の写真が1枚しかないよ。
糸井　「ＴＶでＳＭＡＰの香取君が着ていたジャンパーが欲しい」って。
伊藤　ブラックバスも釣ったらしいよ。
糸井　ふーん、僕はここ1か月ぐらい釣りしてないのに……。
――　（嘆きを無視して）採用する顔は、ほかに何かユニークな使い方はありますか？
糸井　ポスターの中にいるとかはどう？
伊藤　いいね。ポスターの絵なのに、動いちゃうの。目だけとかさ。
糸井　そうそう、主人公が見てるときと、見てないときの顔が違うとというのもおもしろいよね。あと、見てないときに勝手に動いたりね。

採用キャラはいきなりゲームの序盤から登場!?

―― 登場する場所は決まっているんですか？

伊藤 どこの街に入れましょうかね？

糸井 まだわからないけれど、序盤から登場するかもしれないし、しないかもしれない。

伊藤 始めから登場させて。さっきの自分の人生の記録写真を送って来た人の顔を使って、写真屋さんで時間経過を表わすのもいいかも。

糸井 （急にコソコソと小さな声で）○○○○○とか○○○とかが入れやすいんじゃない。○○○は○○○になってるし、最終的には……。

伊藤 （こっちも小声で）そうか、そうか（とスタッフだけで納得して…）。

糸井 （そして普通の声量にまた戻り）どこかの街の住人として入れましょう。ただ街にポツンといるんじゃつまらないから、大きな矢印をいつもつけて、ここにいるよって、すぐにわかるっていうのもいいね。セリフも入れましょう。

伊藤 取材をして、本人の言葉をそのまま生かして利用するとかさ。

糸井 それ、いいねぇ。取材に行ってきてもらいましょう。

―― はい、わかりました。

ポイントはゲーム化しやすい顔!?

―― 今のところ、有望な顔はありますか？

伊藤 この始めから、テクスチャーしたみたいなカエルっぽい人（失礼！）の顔もいいね。

糸井 この描いたような眉がすごい。なんか、別におもしろい顔を選んでるわけじゃないけど、自然とそんな顔に目がいってしまうね。

青木 このツヤのある人はポリゴン化しやすい顔ですよね。

伊藤 ゲーム映えする顔っていうの？

角田 そう、画面の中のどこにいても絶対わかるよね。

―― ほかに気になる人は？

糸井 いやー、みんな気になるよ。みんなそれぞれの人生の遍歴（へんれき）とか感じるし。

伊藤 送って来た人の気持ちがこもってるしね。

青木 こんなに他人のスナップ写真をたくさん見たの初めてですよ。

『M3』はどこまで遊べる？

―― ところで、11月には展示会が行われますが、開発進行ぐあいはいかがですか？

糸井 どうですか？ 角田さん。

角田 えー……展示会にはですねぇ。

青木 そうですねぇ。

角田 プログラマーが7人いるんですが、3人分の量は出せるんじゃないでしょうか？

青木 ゲームの流れが、ある程度わかるものが見せられると思いますよ。

―― 戦闘はできますか？

角田 もちろんできますよ。

糸井 「ここから先は行っちゃダメ」とか、あるとおもしろいな。

伊藤 そう、遊ぶとよけい、気になるようにね。

糸井 展示会用キャラクターを作っちゃうとかさ。「通せんぼお姉さん」とか、「ゲーム消しマシーン」とか作っちゃおうか？

―― 伊藤さん、仕事増えちゃいますね。

青木 大丈夫ですよ。伊藤さん1日60時間分くらい働きますものね。

糸井 実は、伊藤さんは10人いるんですよ（笑）。

伊藤 グフフ。

―― では、ここで最終選考に残った方をあげていただけますか？

糸井 やっぱり、この3名でしょう。

伊藤 ツヤが何ともいえないこの子と。

糸井 この描いたような眉毛のかたとマザー大好き人間のかた。

―― この中から決定するんですね。

糸井 はい、僕の中では、もう決まってます。

――では、発表は次号！ お楽しみに!!





最終決定権あり!
糸井重里さん

最近は大好きな釣りができないほど多忙な日々を送っているが、『M3』の最高責任者として選考の最終決定を下していただいた。しかしこの中で唯一、『M3』を遊んでいない。

奇才アーティスト
伊藤紅丸さん



派手な衣装、帽子がトレードマーク。10人分の仕事量をこなす奇才アーティスト！ 愛称「アシュラさん」。選ばれた顔を元にしたキャラは伊藤さんに作っていただくのだ。



キーマン
角田 敦さん

『M3』開発を担当する「ハル研」メンバーであり、『M3』制作のすべてを知っている立場から今回選考会に。ディレクターとして、山梨と東京を忙しく駆けめぐるキーマン。

CGデザイナー
青木俊直さん



『M3』の企画、デザインを総合コーディネイトするクリーチャーズから、モンスター制作担当のデザイナーの立場として選考会に登場。着ているTシャツにも注目！

で、入選した「顔」はこの3人!

向谷博輝さん **佐々木宏章さん** **今村昌平さん**







最終選考で残ったのは、この3人。キャラクター性の強い個性派ぞろいだっただけに選考は難航した。ちなみに本文中で、ツヤのある顔と言われていたのははいちばん左の向谷さん。描いたような眉は中央の佐々木さん。マザー大好き人間は右の今村さんだ。この3名の中から選ばれるのは誰？

『M3』出演者企画もついに佳境へ突入！ 次号の当コーナーでは、採用された顔を元に作った3Dキャラのゲーム画面を大発表します！

ついに決定!! 待て! 次号!!

電撃 ピカチュウ情報局 Vol.3

『ピカチュウげんきでちゅう』に続き今回はGB版の続報をお届けするでちゅう

ポケットモンスター 金・銀

『ポケモン２（仮）』の正式名称がついに決定！ 今回もロムカセットの色名がタイトルに入り、『ポケットモンスター金・銀』となったのだ。今回は、少しずつ明らかになってきたこの『ポケモン金・銀』の情報をお届けするぞ！

GB	ポケットモンスター金・銀	'97年度発売予定
	●任天堂●RPG●８M Ⓑ	価格未定



ミニスカート

『ポケモン金・銀』のすごいところ 時計機能搭載により ポケモンの生態が明らかに！

『ポケモン金・銀』のロムカセット内部には、時計機能が搭載されている。これにより、ポケモンの生態が、より深く表現されるようになったぞ。前作では場所によって登場するポケモンが変化するだけだったのに対し、今回は時間によっても出てくるポケモンが変化するのだ。例えば虫系ポケモンを入手したかったら、朝早くに森に出かけなければならない。ポケモンをたくさん入手するためには、彼らの生態を知ることが重要になるぞ。



➡時間と場所。今回は、この２つがポケモンを入手するためのポイント。画面は『赤』。



⬅夏休み、虫を採るために朝早く雑木林へ行った経験ない？ 今回は、そんな楽しみも。画面は『赤』。

『ポケモン金・銀』のすごいところ 新トレーナーも登場しプレイヤーの行く手をはばむ!?

主人公の顔を見るなり、ポケモン勝負を挑んできたトレーナーたち。『ポケモン金・銀』でも、彼らはバッチリ登場するぞ。前作同様、タイプによって使ってくるポケモンも変わってくることが予想される。今回は、新たに公開された３人のトレーナーの姿を公開するぞ。ところで、前作ではトレーナーとの戦いに勝つことでのみ、お金を得ることができたけど、今回はどうなるのだろう？ わかりしだい、続報をお届けするので楽しみにしていてほしい。



➡プレイヤーに次々戦いを挑んできたトレーナーたち。この緊張感は、今回も。画面は『赤』。

※『ポケモン金・銀』の画面写真は開発中のものです。

『ポケモン金・銀』のすごいところ

熱いミニゲームが4種類以上! ゲーム本編を忘れちゃう!?

●ポケモンスロット





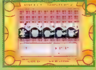
リールに描かれたポケモンのグラフィックも変わり、新しくなったスロット。どうやら、前作にはなかった仕掛けがあるようだが……。

⬆スリー7でコイン300枚。このあたりは前作と同じ。➡7が2つでリーチがかかるとゴローニャが登場。手助けをしてくれるのだ。

●カードゲーム

カードを使ったミニゲーム。ルールはまだ不明だけど、内容を見る限りでは、トレーディングカードゲームっぽい!?





⬆勝負という表現があるってことは、対戦モノ!? ⬅はずれ……? カードにはレベルやタイプも表示されてるけど?

『ポケモン金・銀』では、前作でもプレイできたスロットの他に3種類、合計で4種類のミニゲームが楽しめるぞ。前作ではスロットで得たコインを、他では入手できないポケモンに交換してもらうことができたけど、今回は…? すべてのミニゲームが同じコインでプレイできるのか、さらにそれぞれ、新たな景品が用意されているのか!? 今のところ、詳細は不明。とりあえず今回は、公開された2種類のミニゲームを紹介しよう。



N64&GB『ポケモン』最新情報!

石原恒和さん





『ポケモン』プロデューサー石原さんが語ったぞ!

「『金・銀』に出てくるトレーナーは、それぞれ固有のポケモンを持っているんです。また前作に出てきたポケモン151匹は、すべて「金・銀」にも登場しますが、グラフィックや覚える技が違っているんです。ちょっと変わったピカチュウやミュウも実は出てくるんですよ。このゲームは、64DDのソフトと通信することができるんです。GB版のポケモンデータを64DD本体へ送ると、自動的に3Dのポケモンキャラができるんです。また『ピカチュウげんきでちゅう』は、システムなど、ゲームはほぼできていますが、音声入力装置の方が、まだ調整中です。マイクに話しかけると"カーナビ"のように、こちらの声をピカチュウが聞き分けて、反応するんです。ショウではいろんなものが遊べますよ」。



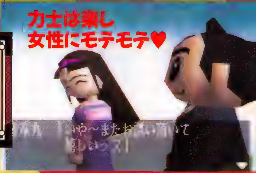
『ポケモン』追加情報 NINTENDO SPACE WORLD '97で『ポケモン金・銀』がプレイできる!!

[illegible]年の3月までには発売されるということ。[illegible]

[illegible]た、すでに抽選で当たっている人は、ミュ[illegible]

でんげき山
風雲飛翔編

コミック/石田和明



力士ってすばらしい職業ですネ



➡地方場所で…ごとのイベントがあるぞ。

コンチ…待たせ！　ってどこの言葉じゃいっ!!　…ワケで、とうとう横綱サクセスモー…大公開でごわす。力士を「１年を…で暮らすいい男」なんて言ったりしますが、力士の生活は…ことばっかッス。町の人には大切にされるし、お腹いっ…られるし、そのうえ女性にはモテモテ♥、ホントに力士になってよかった……ってイベントがもりだくさん。…

N64	64大相撲	11月下旬発売予定
	●ボトムアップ●ＳＰＧ●128M Ⓒ※	￥7,980

でんげき山：電撃部屋の新人力士。すごい才能を秘めているが食い意地がきたない。

ひなちゃん：でんげき山ファンの少女。ライバルは高田みずえか河野景子と決めている。

…：電撃部屋のひとり娘。…天才で、でんげき山を育て…としている。

林ユカリ：テレビキャスター。でんげき山の底知れぬ力に気づき彼を追いかけることに。



今月のちぇっくぽいんと

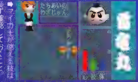
※１…「64大相撲」では新入幕のときからゲー…始まる。つまり…もいよいよゲームの設定…る。※２…22歳は断じておばさんではない、という人が…部にはたくさんいる。※３…実例は貴乃花と河野景子ぐ…のものだと思…※４…現在、でんげき山のいる十両は、新進の力士や…経験者がひしめく、もっとも…しい番付であるといえる。…を通過するのが…ちばん大変。

「横綱サクセスモード」で力士生活をエンジョイしよう!!

本誌付録の下敷きでキミもレッツどすこい『64大相撲』!!

1 マイ力士は己(おのれ)の分身 大切に選ぶでごわす

自分で使える力士は全部で5人。横綱になるまで長いおつきあいをするので、きちんと持っている技とかも確認して選びたいものッス。ストーリーが進むにつれて、ぐんぐん育つ力士の姿は頼もしいもの。先が楽しみッスね。



➡マイ力士が使える技は必ず確認しておくこと。


➡…ない技を入力して、負けたりしないようにね。



主人公力士


天舞
⬅バランスのよい能力を持つ力士。技も多彩なので思いどおりに戦える。


雷竜丸
⬅主義は攻撃一本。ひきょうな技は覚えなくていい正統派力士だぞ。


飛燕
⬅スピード感満点の技のデパート。さらに技を鍛えるとすごいぞ。


龍星
⬅人気者でハデな技が多い。実力をつけるためにじっくり育てよう。


超力
⬅最強パワーを誇る力士。のど輪などの強引な技が気持ちよく決まるぞ。

敗者にはゲームも冷たい

プレイした印象だけど、負け続けている力士は成長が遅い。いいイベントも起こりにくいみたいだ。やはり力士は勝ってこそ華。実力で勝って育ててくしかないみたい。



2 ミニゲームは実力アップの好機でごわす

5種類も用意されたミニゲームも『64大相撲』の魅力。うまくクリアすると心・技・体の能力のどれかがぐんとアップするでごわすよ。基本的に場所と場所の間にやることになるけど、イベントでボーナスステージとしてやれることもあるッス。

けいこでごっつあん



⬅親方の指示どおりに技を出す。操作の勉強にもなるッス。全能力アップ。

ジャンプでごっつあん

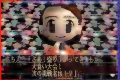


➡トランポリンで風船を割りながら跳び続ける。これも全能力アップ。

ちゃんこでごっつあん	おなじみ、ちゃんこ早食いゲーム。技・体の能力が上がる。
FISHでごっつあん	振動パック対応の釣りゲーム。釣れた魚の数と量で心・技がアップ。
昼寝でごっつあん	じゃまする犬や猫をよけてゆっくり昼寝。技・体が上がるぞ。

3 日常の中にこそ力士としての成長の秘密あり

毎日の取り組みの後にはお楽しみのイベントが起こるッス。イベントによって力士が成長したり、新しい技を覚えるのに必要な「星」をためられたりするでごわす。やっぱり好調な力士はいいイベントが多いッス。

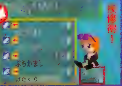


➡…ごわす。毎日がうきうきッスね。


➡町の人が応援してくれる。…



➡…によって「星」がためられるッス。



➡「星」の数によって技を修得できる。いい技を覚えるのは大変ッス。

親方登場

取り組みで負けがこむと親方が登場してアドバイスしてくれるッス。全部メモしておけば横綱は目の前って感じ。でも、このイベントは「星」がもらえないッス。





⬅親方といえば…も同然。…
⬅ありがたい攻略の伝授ッスね。

ライバル登場

スポ魂ものといえばライバル。『64大相撲』でも個性豊かなライバルが登場するッスよ。ライバルと決闘して勝つとたくさん「星」をもらえるし、必殺技を覚えられることもあるでごわす。


⬆ちょっと頭髪がさびしくて、気が短いけど、キレは抜群。


山嵐
⬆豪快な相撲が身上。主人公とお互いに刺激しあっている。


⬆ナマイキそうな小兵力士の牙風。

彼女登場

全国12億人の相撲好きのみなさんお待たせ。やっぱギャルッスよギャル。『64大相撲』には5人ものギャルが登場して、主人公ウハウハ。もう力士と社長は3日やったらやめられないッス。能力も上がりまくるッスよ。

⬇…ちゃん。照れながらもデートに誘ってくれる、けなげな女の子ッスよ。



⬆…さん。デートがばれるとスキャンダルになっちゃうかも。


⬆あきらちゃんは相撲部屋の娘で女子大生。結婚できれば将来は安泰？

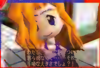


うらやましい♥



⬆みいなちゃんはなんとアイドル。コギャル言葉も♥ッス。

⬇かえでさんはハーフでバイリンギャル。スチュワーデスってのもポイント高いッス。



※振動パック対応



作／宮須弥

ご意見ご感想、あるいは扱ってほしいゲームソフトのリクエストをお寄せください。
〔あて先〕〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃NINTENDO64編集部「ゲームスコープ」係

たのしい♥ゴエモン教室

Le drôle classe de Goe Goe

コナミ・ゴエモン
制作委員会が贈る
デリシャスコラム



『ゴエモン』制作秘話公開!! コナミN64開発者コラムが読めるのは電撃だけ!!

モーション・キャプチャーってウーロン茶の兄弟?

ゴエモン（以下**ゴエ**）「ふぁ〜ああ、なんか、むちゃくちゃヒマだな〜」

エビス丸（以下**エビ**）「ほにょ！　ほな、わてのみ**わくのダンス**でも見まっか？　あっ！　ほれ！　クネクネ、フリフリ、あっは〜ん♥」

ゴエ「え〜い！　やめんか！　気色悪い!!」

エビ「なんや、せっかくN64になって、リアルになった、わてのおどりなのにぃ〜」

ゴエ「そういえば、おいらたちの動きって、N64になってからリアルになったよな…」

蛭子（えびす）（以下**E**）「そう！　それは、N64版では**モーションキャプチャー**を使っているからだね〜!!」

エビ「蛭子（えびす）はん！　また、いきなり登場でっか！」

ゴエ「それより、その**モーしょうがない**って……」

エビ「ちゃいまんがな、**モーレツ忍者キャプター**※1でんがな！」

E「ちゃうって！　**モーションキャプチャー!!**」

ゴエ「その、モーなんとかって何をするものでぃ？」

E「実際の人の動きを、機械を使ってデータとして取りこむことなのさっ！」

エビ「なんや、めちゃめちゃ科学の世界でんな」

ゴエ「そのデータを取ってるトコ、見て〜な」

E「でも、もう開発は終わってるから無理だね」

サスケ「じゃんじゃじゃ〜ん！　大丈夫でござる」

ゴエ「なんでい、サスケ！　なにが大丈夫なんだ！」

サスケ「こんなこともあろうかと、ひそかに開発してあった、**時空なんでもテレビ**があるでござるよ！　これを使えば、過去の出来事を見ることができる、ちょ〜便利なデラックステレビでござるよ！」

エビ「あんさん、宇宙戦艦ヤ○トの真田さん※2みたいでんな…」

ゴエ「とにかく、これで過去が見れるんだな！　えっと…モーションを取ったのはいつ頃だ？」

E「たしか、去年の夏ぐらいだったかな…」

サスケ「では、チャンネルを夏にセットでござる」

ピロキュロピロロ〜ン

ゴエ「おっ！　なんか見えてきたぜ…」

エビ「あれ〜、あれって汾陽（かわみなみ）はんとちゃいまっか」

E「そうなんだ、ゴエモンたち４人のプレイヤーの動きは、うちのチーム員から４人がそれぞれを担当してモーションを取ったんだ」

エビ「ほな、汾陽はんは、いったい誰の動きを担当しはりましたんや？」

E「ゴエモンだよ」

ゴエ「えっ！　おいらの動きかい!?」

エビ「それにしても汾陽はん、真っ黒い服装して体中に小さいボール※3をくっつけた、変なカッコウしてまんな？」

E「あの体についてるボールの動きを取りこんで、モーションのデータにするんだ」

ゴエ「ふ〜ん……走ったり、ジャンプしたりして、なんか、て〜へんだな……」

サスケ「あれ？　フォークリフトの準備をしているでござる」

E「ああ、あれは、ガケを登るモーションを取ろうとしているところだね」

汾陽（以下**K**）「おや？　こんなところで何を見てるんだ？」

サスケ「時空なんでもテレビを使って、モーションを取っているときの映像を見ているでござる」

K「えっ？」

エビ「ぷっ！　ゴエモンはん、見てみなはれ！　汾陽はんが、腹ばいになって腰を一生懸命ヘコヘコしてまっせ!!」

ゴエ「本当だ！　おいらのしゃがみ移動を、マジな顔してやってるぜ！　ぷっ、笑っちまうぜ!!」

サスケ「あれ？　蛭子どのはイスに座ってジュースを飲んでいるでござるよ！」

E「いや〜！　おれはディレクターだからね！　スタート出ししかしないよ〜ん！　あんな変な格好して、走りまわったりなんかしたくないよ〜ん」

サスケ「拙者（せっしゃ）も、ディレクターがいいでござる」

K「て、てめえら…ひとが、蒸し暑い中、がまんしてやってんのに…………」

ガギッ、ベキベキ、バキ！

全員「５トンもする、時空テレビを持ち上げた！」

K「どりゃ〜!!!!!!!!」

ピカッ！、チュドーン!!

サスケ「**ウーロン茶の兄弟**、恐るべしでござる…」



ゴエモン制作委員会



蛭子悦延氏

そのアルカイックスマイルを演出する切れ長の目の奥にはゴエモンによる世界制覇の野望が広がるディレクター。人格者。



汾陽桂太氏

そのオリエンタルボイスの響きには正調関西ギャグによる関東制圧の自信が見え隠れするシナリオ担当。照れ屋さん!?

編注　※１…昔「忍者キャプター」なる特撮ＴＶ番組があったが読者の中に知る人はいない。※２…確かまゆ毛がなかったような気がするが読者に知る人はいないだろう。※３…このボールのそれぞれの動きをカメラで読み取って、コンピュータが人間の微妙な動きを再現するのであるが、その涙ぐましい努力を知る人はいない。

ディスクシステムは何をして、何をしなかったのか？

任天堂至上主義 月刊

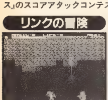
げっかんにんてんどうしじょうしゅぎ

今月からSFCソフトの書き換えサービス「NINTENDO POWER」がスタートした。〝書き換え〟といえば忘れてはならないのが、ディスクシステム。今回は、懐かしのディスクシステムの歴史をふり返る。

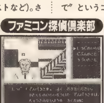
〝大容量を安く〟をめざしたディスクシステム

〝大容量を安価で〟。第１弾ソフト『ゼルダの伝説』とともに発売されたディスクシステムのコンセプトだ。ディスクライターにより、ディスクカードの中身を書き換えることで、ソフトの供給ができ、ディスクの新作ソフトも数か月後には¥500で書き換えで入手できた。また、ディスクにセーブしたデータを使って、プレイヤー参加型のイベントなども開催(『ゴルフJAPANコース』のスコアアタックコンテストなど)。さらに『ファミコン探偵倶楽部』などの秀作AVGや『ナゾラーランド』、『きね子』などの実験的なソフトを生んだのもディスクシステムの功績といえる。実働期間は'86〜'89年の４年間。ロムカセットの大容量化の波にもまれるとともに、書き換え料金の安さからサードパーティから敬遠されるようになり、発売から約４年で表舞台から消えていった。とはいえ〝大容量を安価で〟というコンセプトは当時は新鮮だった。

リンクの冒険



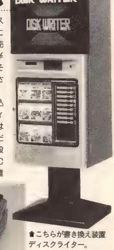
ファミコン探偵倶楽部



ゴルフJAPANコース



任天堂 1986年2月21日発売 ¥15,000
ファミリーコンピュータ ディスクシステム



ＦＣ用の拡張機器であるディスクシステムが発売されたのは、今から11年前にあたる1986年２月。当時¥14,800で販売されていたＦＣ本体よりも、少し高い¥15,000で発売された。ちなみに、ＦＣそのものが発売されたのは、さらに３年さかのぼった1983年７月のことだ。

ディスクシステムは、大容量と書き込み可能であることが大きな特徴だ。ディスク両面で約0.8Mビット(今となっては『マリオ64』の64Mビットの１/80の容量だが)の記憶容量をもち、ソフト１本の値段は¥2,500ほど。そのころ主流だったＦＣソフト(256Ｋビット)の約３倍もの大容量にもかかわらず、ソフトの値段は約半分。さらに数か月後には、ディスクライターにより、¥500でソフトを書き換えられた。



⬆こちらが書き換え装置ディスクライター。
⬅アダプターだけでなく乾電池でも作動した。

ハル研究所社長・岩田さんに聞く



ロムの大容量化で、64DDは大丈夫ですか？
メモリが倍になり、書き込めるので大丈夫です。

「２年後には512Mビットのロムが１万円以下で出て、ロムが64DDのディスクの容量に追いつく可能性はあるかもしれません。

しかし、ＦＣやＳＦＣとは違い、N64本体には高速のラムが入っていて、N64はこれをメインメモリにして、ソフトのデータをCPUに読ませているんです。64DDのディスクもロムのカセットも、この本体のラムにソフトのデータを１回読み込まないと、どちらも何もできないんですね。64DDの方はさらに増設ラムがつき、一気にロムの倍ものデータをCPUに読み込ませることができるんです。それに何と言っても、書き込めるという最大の利点がありますから」

あの１年をふり返る プレイバックイヤー 1986
【ディスクシステム発売の年】

2/21	ゴルフ(FD)	ロム版をディスクに移植。
2/21	サッカー(FD)	ロム版をディスクに移植。
2/21	スーパーマリオブラザーズ(FD)	こちらもロム版の移植。
2/21	ゼルダの伝説(FD)	A・RPGの金字塔。本体同時発売。
2/21	テニス(FD)	名作『テニス』のディスク版。
2/21	ベースボール(FD)	ロム版をディスクに移植。
2/21	麻雀(FD)	ヒット作『麻雀』のディスク版。
4/14	謎の村雨城(FD)	謎解き要素もあるACT。
6/3	スーパーマリオブラザーズ2(FD)	難易度高し。裏面もある。
7/21	バレーボール(FD)	バックアタックもできる。傑作。
8/6	メトロイド(FD)	SFCでの続編も発売された。
10/21	プロレス(FD)	２人同時対戦可能。
12/19	光神話パルテナの鏡(FD)	敵を倒しながら進む冒険ACT。

この年はディスクシステムを全面的に押した年。ロムカセットのソフトは１本も発売されなかった。ディスクシステム発売当初の公約を守り、ほぼ毎月１本ソフトを発売。N64版が待たれる『ゼルダ』は、ディスクシステム本体同時発売だった。

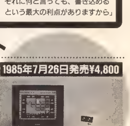


任天堂博物誌 第三回

ブロックセット

1985年7月26日発売¥4,800

ＴＶ画面の光を受信して付属のロボットがブロックを積み上げていくという、不思議なソフト。かなり玩具色の強いゲームで、兄弟ソフトとして『ジャイロセット』も発売された。



Sounds Good

■第四回　ソレモイイネ

文/絵　飯田和敏
あんど柴田賀盆



ゲームはココで作られる

今回は僕たちの仕事場〝スタジオ・パーラム〟の様子を紹介します。スタジオ・パーラムはオフィスビルの9階にあって、周りには高いビルがありません。そのうえ4面ある壁のうち3面が窓なので、見晴らしがとても良いです。東京が一望できます。目立つトコロをざっと見てみると、左手にはベイブリッジ、正面に東京タワー、右手には新宿副都心、天気が良ければ富士山も見えるし、スクウェアのあるアルコタワーもばっちりです。

明け方の景色はとても見事なもので、徹夜明けで疲れた頭もピキーンとクリアになります。夕焼け小焼けで、オレンジに染まった大都市の姿も美しいものです。ココロが弱まっているときなどは、なんとも切なく、まじ泣けます。やがて、日が落ち、街が闇に包まれるとポツリポツリとライトが灯りはじめます。あの明かりのひとつひとつが人間の営みを象徴しているんだよなぁ、等と感慨にふけっていると、いよいよ御大の登場です。ギャオスやモスラ等、あらゆる怪獣の標的、現代文明の象徴である東京タワーがライトアップされるのです。これを目撃しなくては盛り上がりません。昼間は、控えめな態度を崩さないタワーさまが、日に一度だけ、強く激しく自己主張するレアな一瞬なのです。タワーさまのシルエットがパパパパパッと暗闇に浮かび上がる様は、まさに陶酔！　まさにカタストロフ！　まさにエレガント！　なのであります。

ま、こんなふうに一日中、窓の外を見ていても飽きないのですが、それでは仕事になりません。インサイドにも目を向けてみましょう。ほーう。ゲーム制作会社にありがちな小道具は一式揃っておりますねぇ。コンピュータやゲーム機以外に目立つものは、寝袋、スナック菓子、コーラの空缶、カップ麺の容器、肩もみ機、フィギア、等などです。他に変わったものはないかな…。お、何だこれは？　え、靴下。イヤ〜ン、ばっちい。あ、僕のだった。

仕事場には一か所だけ、決して使われることのない部屋があります。それは、女子トイレです。トイレは2つあって、それぞれのドアに殿方用、ご婦人用のマークがついてます。パーラムに女性スタッフがいないのだから、どちらを使ってもいいんだけど、どういう訳か、僕たち殿方用しか使いませんね。これは長年の習慣なんでしょうか。ごくたまに点検のため女子トイレに入ることはあるんですが、それだけでなんかひどく罪の意識を感じて、ドキドキしてしまいますね。うーん、いい子ちゃんだね、僕達は。こんなんじゃ駄目だ！　俺達はゲームクリエイターなんだぞ！　常識や習慣を打破してこそ、みんなを仰天させるゲームが作れるんじゃないのかーっ！　女子が使わない女子トイレなぞ、ただのトイレじゃないか、ドキドキせずに堂々と！　と、自分自身に檄をとばすわびんでした。

ガボンです。オイラ、小学生のときに閉じ込められました、女子トイレに。それってイジメ？　とドキッとする読者ちゃんもいるかもしれないけど、イジメは自分がいじめられてると思わなければ、全然オッケーだよ。

読者ちゃんのなかにも、いじめられてて、『ゴールデンアイ』で仕返ししてる人がいるかもしれないけど、さっきのこと、覚えとくといいかもネ！　そういえば女子トイレのときなんか、一応オイラ「やめろよ〜！」とかいってたけど、実は喜んでたかも…。

話をもどそう。スタジオ・パーラムには仕事とは関係なく、ギターが何本も転がってます。あれは全部わびちゃんのなのかな？　わびちゃんは中学のときからギターに親しんでいたらしく、今でもゲームショーのミニコンサートで演奏を披露してたりします。キラクな音楽ってとってもいいですよ！　仕事中、オイラがカリカリとコンピュータに向かい合ってるときに、ポロンポロンとゲームマシンからは聞こえてこないような、アコースティックな音がどこからともなくひびいてきて、思わずなごんじゃいます。

メンバーでギターを演奏するのはわびちゃんだけじゃなくて、プロデューサーさんや、プログラマーさんもデケデケやってます。なかでもケッサクなのは、プログラマーさんの弾き語りなのだ。「♪帰りの〜終電で〜ヨッパライが〜サイフを〜」みたいな内容で、朗々と歌われると、思わずゲラゲラ笑っちゃう。オイラもプレステのギターのゲームだけじゃなくて、ホンモノの楽器を弾けるようになってバンドに参加したいなぁ…というリラックスムードのスタジオ・パーラムでした。ポロンポロン。

ギターをポロポロ弾きながら、頭に浮かんだ言葉を並べて歌ってみよう。楽な気分で適当に。上手くなくても全然OK。カラオケなんかとチト違う。自分だけが歌える歌だ。周りのみんなも愉快になるはず。

僕たちが作ってるゲームって、実はそんな感じなんです。遊んでくれる人達がニコニコ、ウフフって微笑んでくれるといいな。がんばってるから期待しててね！



【お便り募集中】わびんさんへのファンレターや「こんなゲームを作って！」という要望は、編集部「わびんさんちょっと！」係までお送りください。

いいだかずとし●ゲーム作家。PSで『アクアノートの休日』と『太陽のしっぽ』（ともにアートディンク）を制作。
しばたがぼん●ゲーム作家。SSで『エアーズ・アドベンチャー』（ゲームスタジオ）を制作。現在は飯田さんとともに64DDソフトを開発している。

メーカーさん分析&直訴企画

N64 SOFT 増大作戦

File 3 タイトー

じょじょに増えつつあるN64ソフトだけど、まだもの足りません。そんなわけで、今回はしにせタイトーにお願いしてまいりました。

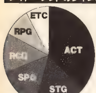
タイトーがなんとなくわかる図



DATA

例によって、今までに発売されたタイトー製のコンシューマソフトをデータの側面から分析してみた。

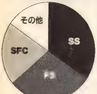
タイトーソフトのジャンル構成



全158本

←しにせだけにほとんどのジャンルを発売。ただし、SLGだけはほとんど出ていない。

最近３年間のハード別ソフト本数比



←まんべんなく供給。ただしPS、SS両方で同じタイトルを出すということは少ない。

作戦1 予想 タイトーの長い歴史をふり返る

タイトーの歴史、それはTVゲームの歴史そのものといってもいいほど長い。あの『スペースインベーダー』で日本中に大ブームを巻き起こしたのが、1978年のこと。その後、アーケードゲーム業界をリードしつづけ、1985年にはFC版『スペースインベーダー』でコンシューマゲーム市場に参入。以来、アーケードで良質なゲームを開発→コンシューマへ移植という流れが、タイトーの大きな柱となっている。『ダライアス』や『レイストーム』シリーズなどの秀作STG、『パズルボブル』シリーズ、『サイキックフォース』などがこの流れにそったものといえる。

移植ものではないオリジナルタイトルにも秀作が数多く存在する。なかでも、『エストポリス伝記』や『レディストーカー』、『カオスシード』などといったRPGは、完成度も高い。オーソドックスなRPGとはひと味違っているので、プレイしたことのない人はぜひ一度試してほしい。

そして、タイトーといえば忘れてはならないのがサウンドチーム"ZUNTATA（ズンタタ）"の存在。『ダライアス』シリーズをはじめとする数々のソフトで奏でられるノリのいい音楽は"ZUNTATAサウンド"と呼ばれ、ファンも多いのだ。

最後に例によって、タイトーのN64タイトルを無責任に予想してみた。とりあえず読んでみてちょうだい。

予想タイトル	ジャンル	内容（あくまでも独断と偏見による予想です）	本誌予想
パズルボブルXXX	PZG	４分割画面で４人同時対戦可能。もち振動パック対応。	◎
Nダライアス	STG	『ツイン』『フォース』の流れをくむオリジナル新作。	△
大爆笑人生劇場64	ETC	お約束のボードゲーム。フルポリゴン化でありそう。	○
アルカノイド再リターンズ	ACT	３Dスティックで微妙なパッドコントロールも可能。	−
自転車でGO！	ETC	自転車の運転をシミュレート。特製コントローラつき。	×

よくわかるタイトー関連用語

●"タイトー"の由来

1953年に"太東貿易会社"としてスタート。最初は貿易会社だったのだ。意外だね。

●スペースインベーダー

このソフトがなかったら、日本中にこんなにゲームセンターはなかったかも。

●２画面アーケード筐体

1986年の『ダライアス』が、２画面スクリーンを使った初の筐体。

●ZUNTATA

タイトーのサウンドチームの名前。定期的にライブを行うほどの人気チームだ。

●秀作STGの歴史

『究極タイガー』、『ダライアス』『レイストーム』など歴史に残るSTGを生む。

●カラオケも得意です

カラオケボックスでおなじみの"X2000"はタイトー製。家庭用の端末もある。

●電車でGO!

電車の運転をシミュレートする大ヒットアーケードゲーム。もう運転した!?

作戦2 お願い 直訴状提出

アーケードからの移植はPSとSSにまかせておくとして、N64でどうしても出してほしいのが、『エストポリス伝記Ⅲ』ですっ！　『エスト』は謎解き要素と高いストーリー性が魅力の秀作RPGシリーズ。人気もかなり高いのに、'95年の『Ⅱ』以来続編のアナウンスがありません。ポンポンとテンポよく進んでいく小気味よさが特徴で、まさにN64&ロムカセット向きのタイトル。ポリゴンやムービーなんていりません。あのテンポのよささえあれば２D画面でいいんです。ただし、謎解きの方は新要素てんこ盛りで。なんとかN64で純粋なRPG作ってくれませんか？

ってな感じのN64ソフトを作ってください

戦果 「いずれ作りたいと思ってます（笑）」

『エストⅢ』ですか。確かに前作が出たときに、大々的に"全３部作"ということをうたったわけですし……。もちろん忘れてしまったわけではないです。いずれやることになるとは思いますが、現在のところ具体的には動いてないんですよ。私自身も個人的に好きなタイトルなので、早く続編を見てみたいと思うのですが（笑）。N64については、東京ゲームショウに参考出展しました『ランボルギーニ64』からスタートということになるでしょう。年末までには、正式なリリースでご案内できるかと思います。『ランボルギーニ64』は海外からの移植ということになるんですが、自社での開発も進めています。タイトルやリリース時期などは、まだお話しできませんが、今まで当社が出してきたゲームソフトの流れからは、それほどズレていないものを現在鋭意制作中です。いずれにしても、これからN64市場は拡大していくでしょうから、当社としてはタイトルを投入していきたいですね。また、スタート前の準備期間といった段階ですが、ぜひ期待して待っていてほしいですね。



応援ヲ求ム! チラホラと手紙が集まってきた！　ただしメーカーさんを動かすにはもっと数が必要であるっ！　N64でこんなソフトが遊びたいという諸君は、ただちに編集部「増大作戦」係までハガキを送るのだ。みんな応援を頼むっ！

ゲームとお金の微妙なハナシ
電撃式ゲーム経済講座 第3回

任天堂と"お金"に関するトピック

キャッシュで 5415億円	平成９年度版の有価証券報告書によれば、任天堂は現在キャッシュで5415億円ものお金を預金している。しかも、この資産は毎年どんどん増え続けているのだ。
昨期の純利益 362億円	同有価証券報告書による、昨年度に任天堂が手にした純粋な利益。つまり、任天堂はソフトやハードなどの販売によって、これだけの金額を手にしたことになる。
ロイヤリティ収入 28億円	この名目で計上されているのは、キャラクター商品化時のロイヤリティ収入のみ。任天堂が、ソフト製造時にサードパーティから得る利益はここには含まれていない。

"少数精鋭"主義とビジネスの関係

13本対25本。さて、何の数字かわかるだろうか？　この数字は、N64とＳＦＣの発売後１年間に発売されたサードパーティソフトの本数の比率だ。もちろん、少ない方がN64である。任天堂側がどのように思っているかは別として、結果としてはN64は〝少数精鋭〟主義といって間違いない。今回の当コラムでは、この〝少数精鋭〟が、経済的・ビジネス的にどんな意味を持つのかを見てみることにしよう。

サードパーティがソフトを販売するときには、任天堂に対して〝委託製造費〟と呼ばれるお金を支払うことになっているということは、当コラムの第１回で解説した。この代金の中には、サードパーティが任天堂の商標を使うことに対して支払われるロイヤリティも含まれており、それはソフト１本あたり約1,000円ほどといわれている。このロイヤリティ収入は、任天堂にとってそっくりそのまま利益(＝もうけ)になるものだ。しかも、この代金はソフトを製造したことに対して支払われるものなので、そのソフトが市場で何本売れたかには関係なく利益が得られる。たとえば、あるサードパーティがソフトを10万本製造するとしよう。このソフトが市場では１本も売れなくても、任天堂には10万本分のロイヤリティ収入がある。つまり、ソフトが売れる売れないに関係なく、ロイヤリティによる収入が自動的に入ってくるわけだ。〝ハードではなくソフトでもうける〟という言葉があるが、ハード機メーカーにとって、ロイヤリティ収入というのは大きな意味を持つ。高性能なハードが２万円以下で販売できるのも、ロイヤリティ収入のおかげともいえるだろう。

さて、以上の話を踏まえた上でN64の現状を見てみると、任天堂はかなり損をしているように見える。サードパーティからソフトが発売されればされるほど、任天堂としての利益は上がるはずなのに、N64ではソフト数は少ないのだ。ここで簡単な計算をしてみる。ソフト１本のロイヤリティを1,000円として、１年間にサードパーティのソフトが全部で200万本製造された場合と、100万本しか製造されなかった場合の差額を考えてみると、200－100万本＝100万本×1,000円＝10億円(！)もの差があるのだ。確かに任天堂は、現金で５千億円以上もの資産を持っている超お金持ち会社ではあるが(上の表を参照)、〝少数精鋭〟は、経済的にはかなりの損失になるのだ。

ともあれ、ダメなゲームが何百本と出てもうけるよりは、〝ダメなソフトはいらない〟といってくれることに魅力を感じてしまうのも事実なのである。

なんだかわかった気になれる!
ちょっとソフトなハードの話

鬼才プログラマー菅原さんに聞くテクニカルコラム

第３回　ムービーのお話

> **菅原徹【すがわらとおる】Profile**
>
> 株式会社セタ・第３開発部所属のプログラマー。N64では、未完のセントアンドリュースを手がけている。ゲームプログラムだけで[illegible]などのプログラミングも得意とする。ハードの深い部分からゴリゴリといじることができる職人だ。[illegible]ことがあったらしい。

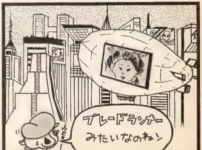
──今回は、いわゆる〝ムービー〟についてお聞きしようと思うのですが……。

菅原：〝ムービー〟というのは、CD-ROMの中にあらかじめ用意された何千何万枚もの画像を次々に画面に再生して動画表示する技術です。みなさんは「ムービー画像は〝画像圧縮〟されて記録されている」ということも聞いたことがあると思います。では、なぜ画像圧縮が必要なのでしょう？　CDの容量の節約のため？　もちろんそれもあります。でも、いちばん大きな理由はCDから〝データを取り出す速さ〟の問題です。我々人間は、周囲の状況を把握するときに、90%以上を視覚に頼っているといいます。つまり、視覚から得られる膨大(ぼうだい)な情報から、環境を把握しているわけです。コンピュータの世界でも、画像情報の大きさは、文字や音声よりもとても大きなものです。通常のＴＶ画面サイズで、１秒間に30コマの動画を動かそうということになると、メモリに膨大(ぼうだい)な量のデータを読み込まなければいけません。ところが、CD-ROMからデータを読み込む速度には限界があります。たった１秒間で30コマ分の画像データを読み込めないのです。ＰＳやＳＳでは、読み込み〝２倍速〟というCD-ROMを使っているのですが、それでも物理的には１秒間にせいぜい１枚ずつしか画像を表示できないくらいです。そこで、画像のデータを圧縮して、１秒間に複数枚の動画を表示できるようにするわけです。

──64ＤＤの64Mバイトという容量では、どれくらいのムービーが作れるのでしょう？

菅原：仮に32Mバイト分をムービーに割り当てたとしても、単純計算で約１分半ぐらいでしょうか。だから、ムービー盛りだくさんのゲームは難しいですね。オープニングや中間デモといったところですか。ただ、N64の計算能力を考えれば、画面の一部にムービーを流しながらポリゴン演算をする、といったことが可能です。たとえば、ポリゴンで表現された飛行船が、機体側面でムービーを流しながら空中を自由に飛び回る、なんていう高度な演出もできるはずです。

CD-ROMソフトでも、ムービー映像とサウンドデータ以外の、プログラム部分の容量は40Mバイトぐらいですから、64ＤＤの64Mバイトというのは十分な余裕がある容量といえると思います。



イラスト／カリジュンバンク



今号もかゆいところに手が届く攻略をお贈りする電シャラ。ソフトを極めたい方々は見逃せないですぞ。

今月の超攻略　Game of the Month

N64 実況ワールドサッカー3

●コナミ●発売中●¥7,500●SPG

ライターズMEMO　見出しも入らないぐらいの表の連続でごめんなさい！　全選手データですが、SFC版からの伝統（？）で、無謀な対応実名を表組みにはめ込んでみました。データと対応実名はすべて編集部の調査（＋想像）なので、間違いがあってもご容赦くださいませ（久村竜二）。

ドイツ

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
ワグナー	54	84	47	77	78	93	84	59	83	73	ケプケ
ミュラー	56	74	55	76	56	95	92	62	90	72	バッベル
コール	82	91	61	78	69	99	85	74	98	81	ザマー
シーゲル	63	74	49	77	58	95	76	59	93	71	ヘルマー
クレイマン	62	70	50	77	62	94	84	71	85	72	バスラー
クルホルト	78	88	82	82	70	90	85	76	81	81	ツィーゲ
ゲンザー	62	74	51	75	63	94	86	74	82	73	ノボトニー
クルツ	81	84	96	80	79	89	44	88	69	79	ヘスラー
ハインツ	83	95	91	78	65	95	70	84	68	81	メラー
クーネル	87	71	46	80	78	97	84	70	80	77	キルステン
シュタイナー	95	82	51	99	89	97	89	80	51	81	クリンスマン
クランツ	60	72	53	78	64	92	86	70	96	74	コーラー
アベル	64	78	56	76	64	99	85	70	73	73	ショル
リルケ	85	73	50	80	77	91	95	70	67	76	ヒアホフ
シュミドル	80	74	47	81	78	97	86	74	54	74	ボビッチ
ラッチマン	51	80	54	75	64	90	90	59	85	72	カーン

全体的にスタミナがあり、攻守にバランスがとれたチーム。最終ラインにコールがひとり余るので、守備の安定感は高い。実名選手では、バスラーをロイターにしてもよい。

イタリア

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
パガニ	51	72	60	83	80	76	74	62	86	71	ペルッツィ
アントニーニ	48	56	60	83	67	77	85	60	94	70	フェラーラ
プレモリ	61	52	65	82	74	74	67	74	84	70	カンナバロ
ディノ・マルコ	54	53	59	84	89	78	81	63	95	70	コスタクルタ
ニコラス	69	63	67	89	87	88	87	72	99	80	マルディーニ
パッサーロ	59	55	60	81	70	80	58	73	85	69	ディ・リービオ
ザッパ	71	94	78	81	74	83	66	74	88	78	ディノ・バッジョ
ヴェロネーゼ	61	54	66	82	70	91	63	74	70	70	アルベルティーニ
ガルファノ	58	52	59	81	74	85	70	72	88	71	ディ・マッテオ
ジョバンニ	91	65	95	81	88	80	60	88	71	79	R・バッジョ
サルバドル	86	89	61	83	80	97	87	74	80	81	ラバネッリ
ブカリオ	59	52	61	81	72	80	69	74	90	70	アポローニ
パブリッツォ	61	55	65	81	73	77	68	71	72	69	カルボーニ
リッジォ	90	81	92	80	83	82	63	87	71	81	デルピエロ
サンタマリア	92	82	99	86	84	75	48	90	73	81	ゾーラ
マンチーニ	47	72	64	82	74	83	74	61	87	71	パリュウカ

ゲーム内で一、二を争う安定したディフェンスラインを持つ。リッジォ、サンタマリアを先発させれば攻撃力倍増だ。現実をシミュレートしたい場合はサルバドルを外しても。

ノルウェー

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
フォッセン	41	77	42	60	69	83	92	36	70	63	グロダス
ベルゲ	38	61	41	73	38	87	90	38	71	59	ハレ
フォッセリ	38	62	36	62	37	87	93	35	70	57	ヨーンセン
クジェール	42	62	38	60	39	91	91	36	69	58	ベルグ
ノードベルグ	41	58	39	73	37	91	93	34	70	59	ビヨルンビー
ソルセン	48	62	38	67	62	88	90	50	56	61	レークダル
ビゲランド	52	62	37	67	50	89	93	51	57	62	ソルバッケン
ベサアス	52	60	43	69	52	86	93	52	54	62	レオナルドセン
バルタッド	72	60	45	73	68	87	92	50	54	66	ルディ
ヨルンセン	70	61	40	71	65	88	90	52	39	64	ソルスケア
フリンク	71	60	42	71	68	90	91	52	41	65	T・A・フロ
オルセン	41	62	36	63	36	84	92	36	72	58	ハーラン
エリクセン	40	60	42	59	39	84	91	38	70	58	エッゲン
パルホール	48	60	43	67	50	87	90	54	55	61	ミュクラン
ヘイラング	69	61	36	73	67	86	93	51	39	63	ストランドベリ
エンバマー	38	78	41	60	59	82	93	38	72	62	ジール

北欧のチームらしく、すべての選手がジャンプ力90以上を誇る。ロングボール主体の攻めで、ポストプレイを使い、空中戦からこぼれたボールを拾おう。ディフェンス力は高い。

フランス

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
ディディエ	49	77	59	75	73	78	84	60	78	70	ラマ
ニース	60	58	56	80	59	78	74	74	90	69	デュラム
デビッド	50	61	60	76	45	74	79	60	89	66	ブラン
カルヴァン	59	68	55	77	68	84	85	70	92	73	デサイー
ルロー	51	61	55	78	45	77	50	58	79	61	リザラス
ディボン	59	71	73	79	58	85	61	74	70	70	デシャン
チェリー	81	61	54	85	75	81	70	83	62	72	パ
アンヌ	60	59	61	76	59	74	74	73	69	67	カランブー
ロイエール	79	83	80	77	62	76	77	80	69	75	ジダン
チャティロ	90	88	88	83	78	82	68	89	65	81	ジョルカエフ
デュボア	85	60	53	78	81	78	66	72	49	69	ロコ
アルノー	59	58	56	77	60	75	70	70	80	67	エンゴティ
モルセ	47	61	55	74	45	82	76	58	77	63	ロ　シャ
カイリュー	58	62	57	77	62	81	61	73	66	66	ピレス
セバン	81	63	56	80	73	79	90	74	47	71	デュガリー
カルピエ	51	74	55	78	64	77	83	58	77	68	バルテス

チャティロを中心に、ロイエール、チェリーで攻撃陣を形成。特にチェリーによるサイド突破は、かなり強力。実名では、ロコとラマがまだレギュラーなのがご愛敬か。

スイス

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
スタイナー	44	75	41	66	71	74	87	49	75	64	パスコロ
ブルジ	51	52	48	75	62	68	68	60	73	61	ホッティガー
ロセール	53	56	44	74	60	75	67	64	81	63	ベガ
バルジ	43	52	40	66	45	67	70	48	76	56	エンチョズ
ロデーリ	42	54	49	76	47	71	68	48	76	59	バルカー
バウアー	54	52	44	72	60	67	67	62	58	59	フォーゲル
アラン	52	55	46	74	59	69	68	63	60	60	ヤキン
ロベリ	51	65	69	80	72	74	70	81	59	69	フルニエ
フランコン	72	77	71	79	74	66	70	70	58	70	スフォルザ
スタッドラー	74	80	42	75	79	71	74	68	46	67	シャプイサ
アンプロ	75	68	48	74	81	74	74	69	45	67	トゥルキルマズ
ルトリ	41	54	42	66	48	75	74	49	73	58	オーレル
オーティンガー	54	55	41	71	58	73	68	61	58	59	ボンバン
ガグノン	71	56	44	74	73	71	68	61	58	64	グラッシ
アンゲルン	74	65	40	78	73	68	79	69	44	65	クヌップ
ソムフィー	43	76	41	70	62	68	79	46	76	62	レーマン

ワールドカップ予選では、比較的楽な組に入ったにも関わらず苦戦。ロセール、フランコンといった好選手もいるが、全体的に地味な印象のチーム。戦前の評価は高かったのに……。

デンマーク

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
オルセン	45	78	54	70	69	91	92	50	75	69	シュマイケル
ジェンセン	52	59	48	74	55	82	82	62	69	64	ヘルベク
ポールセン	42	61	52	68	42	82	82	49	73	61	ラウルセン
モラー	42	62	51	68	41	88	94	50	69	62	ヒョイ
ルセン	45	61	47	66	42	84	67	49	70	59	リーパー
クリステン	43	62	54	74	44	90	86	48	69	63	ハインツェ
モルバイ	54	60	50	72	54	88	84	60	55	64	A・ニールセン
シュミック	54	59	51	73	58	88	82	64	55	64	トムセン
L・オールセン	81	72	73	79	80	81	79	88	57	76	M・ラウドルップ
P・オールセン	81	68	70	80	81	91	84	89	58	78	B・ラウドルップ
エストラップ	73	60	54	74	69	87	83	60	43	67	ベデルセン
ビンゲル	45	60	49	68	40	85	76	49	69	60	トビアセン
ビルホルト	53	61	53	74	58	89	85	62	58	65	フランドセン
ピーターセン	52	58	48	74	57	85	92	62	55	64	トマソン
ハンセン	71	58	51	78	70	86	84	64	55	68	ベック
サイブパーク	41	78	55	69	60	84	90	47	69	65	クロフ

オールセン兄弟のドリブル突破が、攻撃のカギになる。守備は堅いが、ワントップなので、攻撃に厚みがないのが弱点。前3人で攻撃を決めるつもりで。

データでシャラララ　表の略称は以下のとおりです（数値はすべて0～99。99が最高）：gl…決定力。シュートしたときのわくへの飛びやすさを表す。またGKもはじきやすく（こぼしやすく）なる。sh…シュート。シュートの強さを表し、数値が高いほどそのシュートに対するGKが遅くなる。cv…カーブ。カーブの曲がりの大きさを表す。sp…スピード。ダッシュ時の最大速度を表す。

ヨーロッパ実名への道：欧州のチームの実名化は比較的簡単。ＴＶ放送も多いのでだいたいあっているはずだ。また、これ以上にいろいろこだわりたい人は、たとえばイングランドのＣＢに能力の高い黒人を入れる（キャンベル）などして自由に楽しんでほしい。

イングランド

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
バンクス	49	81	47	73	74	86	90	54	79	70	シーマン
ウォルカー	49	72	53	79	54	89	79	52	89	68	アダムス
アダムス	47	74	53	74	52	84	75	53	77	65	サウスゲート
ライト	61	71	53	81	52	90	77	56	79	67	G・ネビル
ムーア	63	76	50	77	63	90	76	65	79	71	インス
チャールトン	60	71	46	78	62	87	82	65	63	68	アンダートン
ホドル	78	80	51	81	63	82	83	68	66	72	ベッカム
プラット	85	78	90	78	70	80	67	84	67	77	ガスコイン
モーリー	80	74	61	83	85	85	80	85	62	77	マクマナマン
キーガン	97	93	56	90	93	90	87	72	47	80	シアラー
レジス	83	72	52	79	74	89	80	70	49	72	シェリンガム
ガスコン	48	73	55	76	52	82	82	52	81	66	ルソー
デュッカム	67	73	70	79	65	88	69	69	81	73	P・ネビル
チャーリング	77	70	46	77	74	91	83	65	50	70	ファウラー
リビット	81	74	46	79	75	91	85	66	51	72	I・ライト
ブラウン	50	81	48	77	86	90	87	55	81	70	フラワーズ

決定力抜群のキーガンを軸としたチーム。ＧＫのバンクスも能力は高く、攻守のバランスがとれている。実名ではアンダートンはスコールズに、ライトをファーディナントにしても可。

スペイン

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
サラサード	43	75	63	76	80	76	87	61	85	71	スビサレータ
ロメロ	41	55	63	78	55	78	70	59	84	64	ナダル
マルチネス	43	56	58	73	57	83	85	59	83	66	イエロ
アルフレッド	42	56	64	76	55	74	65	60	83	63	アルコルタ
ペレス	54	52	59	79	68	79	58	72	81	66	セルジ
カマーチョ	74	53	63	77	86	74	71	79	69	71	ルイス・エンリケ
ローレンス	72	97	61	78	70	74	85	71	79	76	グアルディオラ
セラーノ	54	54	60	77	70	74	68	72	67	66	アマビスカ
カルロス	78	52	66	78	68	81	91	78	69	73	キコ
カリード	89	65	85	84	85	76	69	82	68	78	ラウール
コリエロ	79	52	67	77	79	79	70	74	55	70	アルフォンソ
ヤチント	44	54	60	75	58	81	70	62	85	65	アベラルド
ミラーノ	51	56	66	79	70	81	84	71	69	69	カミネロ
メンドーサ	70	52	62	78	70	79	67	70	66	68	アモール
フルトス	85	71	81	82	80	74	67	82	65	76	ゲレーロ
クレメンテ	41	72	59	75	69	77	82	62	84	68	カニサレス

中盤に攻撃的なタレントをそろえた好チーム。トップのコリエロをフルトスに代えて、シュート力のあるカリードをワントップに起用しても。実名ではゲレーロがちょっとアヤシイ。

オランダ

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
グルン	50	81	54	73	76	91	99	54	76	72	ファンデルサール
デヤン	54	66	56	78	51	85	74	52	75	65	ライツィハー
カジュー	51	68	54	73	52	91	71	53	73	65	スタム
シュルガー	60	79	71	77	65	84	66	67	75	71	F・デブール
ハイネン	51	65	60	79	52	82	91	56	77	68	ボハルデ
デグルー	61	88	52	76	63	87	68	69	59	69	ヨンク
ファンウイック	61	66	56	78	63	86	70	65	71	68	シードルフ
ヴィッツハ	70	67	55	76	64	88	82	69	74	71	ピンター
デルーク	83	80	61	80	75	82	82	66	62	74	R・デブール
コッパー	91	87	59	85	90	83	90	80	62	80	クライファート
ヤコノ	87	89	67	81	92	89	84	82	62	81	ベルカンプ
デビーア	61	90	58	75	85	87	84	69	76	73	ニューマン
ヌアン	60	64	80	76	64	89	69	67	58	69	コク
ワーチー	83	79	61	81	88	87	83	74	62	77	オフェルマルス
ヤンジェン	80	64	61	78	77	83	76	69	70	73	ファンホイドンク
ジェルダン	50	77	54	75	64	83	90	53	77	69	デ・フーイ

かつての3－4－3フォーメーションから、4－4－2に転換したオランダ。ヴィッツハとワーチーを交代させれば、かつてのアヤックス型を再現できる。

ユーゴスラビア

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
ジュルカビッチ	50	78	73	68	76	75	80	65	77	71	ビタコビッチ
カスタビッチ	48	59	67	77	54	70	70	65	76	65	ジュロビッチ
ボビッチ	49	58	65	66	51	75	69	66	75	63	ジュキッチ
ナデ	60	91	70	73	63	75	82	77	73	73	ミハイロビッチ
ビリッチ	49	62	72	75	51	69	67	64	74	64	コベダリカ
ペドロビッチ	61	81	69	71	63	72	68	79	61	67	ミルコビッチ
シュカビッチ	57	58	71	71	62	66	68	78	60	65	ドルロビッチ
クルチェビッチ	84	74	97	76	82	71	69	90	61	78	ストイコビッチ
ミルコビッチ	63	64	86	73	62	68	68	76	62	69	ユーゴビッチ
ツベタビッチ	86	60	76	77	74	75	66	77	60	72	サビチェビッチ
ミロチェビッチ	93	70	83	77	74	75	72	98	60	78	ミヤトビッチ
コルチッチ	50	60	68	70	54	75	66	65	74	64	ジョコビッチ
フェリッチ	59	59	65	74	63	72	67	75	61	66	ヨカノビッチ
ハルタビッチ	58	60	67	72	66	72	78	76	60	66	チリッチ
ヨカノビッチ	81	58	68	74	74	66	69	77	46	68	ミロセビッチ
カルロビッチ	51	77	73	70	68	69	78	86	76	69	クラジ

東欧のブラジルと呼ばれる、テクニシャン揃いのチーム。クルチェビッチ（＝ストイコビッチでいいのか？）を中心とした攻撃陣は、かなり高い。ただし守備陣は、若干不安。

ルーマニア

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
ゴリアテス	47	77	62	70	73	83	86	58	74	70	ステリャ
ラクストス	59	60	63	78	62	75	67	74	73	68	ペトレスク
ドミストス	47	61	60	68	49	78	90	59	74	65	プロダン
カリッジ	47	58	62	69	53	78	82	67	80	66	ドボス
ビマルク	44	62	61	78	45	79	70	60	74	63	フィリペスク
ボザル	56	62	63	74	60	83	69	73	62	66	ルペスク
ユゲル	57	65	56	74	60	76	85	73	62	67	セリメシュ
ミレスク	58	58	66	73	62	81	76	71	59	67	ボペスク
カンタミール	77	89	62	76	72	77	50	72	62	70	ムンティアヌ
バンデスク	84	98	96	74	75	82	58	86	62	79	ハジ
ルドルスク	79	65	61	81	80	76	69	79	44	70	モルドバン
ヨシフ	47	62	58	67	46	83	78	62	77	64	バプラ
デュラカル	47	59	58	70	46	76	76	59	74	62	スティンガ
ロデアーヌ	57	60	67	73	59	81	76	73	58	67	ガルカ
デュミトル	74	61	58	77	75	77	77	73	44	68	イリエ
バルセスク	45	77	81	69	62	79	77	60	73	67	ブルニャ

天才バンデスクを擁する強豪。ワントップなため攻撃への切り替わりは遅く、一度攻勢にかかるとみんな上がってしまって戻らないという、実は使いにくいチーム。守りに入れば堅い。

スウェーデン

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
R・レイター	47	77	53	70	78	88	87	53	79	70	ラベリ
マルム	51	60	53	76	58	88	85	60	70	66	R・ニルソン
ラングレン	43	62	47	69	45	83	82	49	72	61	P・アンデション
イサクソン	42	59	52	70	46	91	84	47	72	62	ビヨルクルンド
エルソン	44	59	55	77	49	87	84	47	70	63	リンドグレン
スタンドヘル	51	58	60	73	64	90	82	68	69	68	テルン
イベルス	55	62	63	71	63	87	78	69	67	68	ミルド
リンデイン	75	78	62	80	75	83	64	78	56	72	ブロムクビスト
ハンソン	54	58	49	72	58	91	84	62	57	65	シュバルツ
エバーソン	79	61	55	85	85	85	87	64	43	71	ダーリン
バ　タ　ソン	78	76	65	74	74	87	96	64	40	72	K・アンデション
ジャンソン	41	58	46	67	45	91	84	49	70	61	サンドグレン
トーン	54	62	49	71	62	88	83	64	55	65	リンバル
ボルグ	51	62	47	73	60	86	84	63	57	64	セッタベリ
フィヨルド	73	59	52	84	72	90	61	71	57	68	ブロリン
エルリング	43	74	54	70	65	87	80	48	73	66	B・アンデション

トップのバーターソンの空中戦の強さを生かし、ロングボールを放り込んでエバーソンがこぼれ球を拾うようにしよう。サイド突破は右サイドを中心に！

ポルトガル

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
リベイロ	45	69	59	66	77	72	81	59	76	67	V・バイア
シルバ	42	46	61	74	59	66	54	60	77	59	セクレタリオ
フェリクス	65	68	61	70	67	72	78	72	89	71	コウト
オリベイラ	43	48	66	67	59	75	75	58	79	63	エウデル
フェレイラ	43	49	61	77	56	72	58	61	80	61	ディマス
フェリックス	68	81	66	71	67	68	67	78	80	71	パウロ・ソウザ
サントス	54	48	67	74	67	72	59	71	65	64	バルボザ
ダールト	81	82	84	80	83	69	74	83	66	78	ルイ・コスタ
コレイア	79	79	59	91	80	74	70	80	66	74	フィーゴ
マッツオ	74	48	58	77	84	75	78	81	47	69	ドミンゴス
パス	72	48	65	76	83	72	62	70	63	67	ジョアン・ピント
ロペス	43	50	60	68	58	74	59	62	77	61	P・サントス
ブリード	42	46	58	66	56	70	62	61	80	60	G・コスタ
カルロス	54	46	64	70	66	79	60	74	62	63	オセアーノ
バルボサ	73	46	62	76	80	74	58	73	50	65	フォルハ
マルケス	43	70	64	66	68	74	76	62	81	67	シルビーノ

コレイアを中心とした、攻撃的なチーム。トップは現実とほんとに同じく決定力が低いので、中盤から分厚く攻めよう。実名ではバルボザとフィーゴが逆かもしれない。

ロシア

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
スミルノフ	48	78	55	75	71	88	78	55	77	69	チェルチェソフ
ボールディン	56	64	52	78	60	86	80	65	77	68	ツィンバラル
スミルノフ	45	64	48	76	48	86	74	53	78	63	ニキフォロフ
シャリモフ	44	68	46	73	49	83	77	56	81	64	オノプコ
ヤシン	46	64	46	80	46	85	78	55	80	64	コフツン
クリロフ	57	67	51	75	60	86	74	65	66	66	ラジモフ
ヤシコフ	60	68	50	78	61	83	82	66	64	68	カルピン
クスコフ	57	67	52	79	62	82	64	66	65	66	アレニシェフ
アーバノフ	64	80	46	90	71	88	72	68	80	73	カンチェルスキス
ゲオルギー	74	67	50	77	75	84	66	66	63	69	コリバノフ
ドミトロフ	80	79	60	80	75	83	71	68	49	71	ベスチャスニヒ
アンドレボフ	48	67	47	76	49	86	78	55	80	65	ブシュマノフ
アレクソフ	57	64	53	79	61	85	75	68	62	67	モストボイ
ヴァシルコフ	77	68	54	78	73	87	69	69	62	70	シムテンコフ
ディッチコ	74	66	55	78	72	82	64	67	47	67	ラドチェンコ
カラソフ	44	79	50	76	63	88	83	54	77	68	ハーリン

ディフェンスラインを下げて、ワントップにしている守備的なチーム。相手の攻撃を防ぎつつのカウンターを狙おう。格下相手なら、ディッチコ起用で、攻撃力をアップさせよう。

クロアチア

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
メルセフ	49	77	68	66	75	68	78	67	71	68	ラディッチ
ズルジェビッチ	51	61	65	70	50	74	69	64	70	63	スティマッチ
ボスニアッチ	48	60	65	67	51	72	86	68	72	65	イェルカン
バコーヌ	49	62	67	66	50	73	90	65	71	65	ビリッチ
ストイッチ	80	69	78	73	69	75	75	83	56	73	ブロシネツキ
バルトリッチ	69	60	71	77	65	67	68	76	58	66	ヤルニ
ヴリッチ	81	78	80	79	70	70	78	80	56	74	ボバン
バニッチ	57	58	73	73	64	73	68	77	56	66	ブロトビッチ
ヨシッチ	88	73	78	80	80	74	82	84	60	77	アサノビッチ
ユリッチ	96	82	72	81	91	68	78	90	61	79	スーケル
アンドリッチ	86	61	63	98	81	76	84	95	68	79	ボクシッチ
ブルチッチ	50	62	68	67	54	69	74	67	72	64	シミッチ
レチッチ	50	58	69	70	53	71	69	65	73	64	ソルド
ザリッチ	66	60	71	71	63	69	68	78	58	67	スタニッチ
スパシッチ	77	61	68	77	78	68	67	78	41	68	ブラオビッチ
ニコリッチ	50	74	66	66	68	67	86	66	72	68	ガブリッチ

ゲーム屈指のツートップを揃えるヨーロッパの強国。突破よし、ポストよし、シュートよしと万能だ。スピードがある両ウイングバックを積極的に上がらせたいが、守備がねえ……。

ブルガリア

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
イワノフ	51	81	59	66	76	99	78	52	76	70	ミハイロフ
シメオノフ	51	64	54	68	53	94	76	56	77	65	キシシェフ
ディミトロフ	64	64	55	74	63	90	73	65	74	69	イワノフ
ジュコフ	52	65	60	70	51	97	82	54	74	67	フブチェフ
ボテノ	50	68	60	69	50	91	66	55	77	65	ツベタノフ
ユレンコフ	61	64	53	70	65	94	85	69	61	69	ヨルダノフ
スレイコフ	75	81	59	70	64	99	66	67	62	71	レチコフ
コストフ	80	86	60	80	64	95	64	69	59	73	ヤンコフ
ハレイミコフ	85	87	78	79	76	95	68	70	61	77	バラコフ
バルコフ	80	65	61	76	74	92	85	65	44	71	コスタディノフ
ストロイノフ	88	92	81	78	75	91	58	69	59	76	ストイチコフ
ソロコフ	51	67	56	66	54	97	65	52	76	64	アントノフ
ボルセフ	51	66	59	70	51	96	76	52	73	66	バシリエフ
クルチェフ	60	64	58	73	63	93	77	66	62	68	ナンコフ
ペトコフ	81	79	52	77	75	91	77	68	43	71	ベネフ
サラノフ	50	78	61	69	66	98	86	56	77	71	ズラプコフ

攻撃的な3トップを使用したチーム。チームの中心は、ストロイノフとハレイミコフ。スタミナが高いので、作戦を多用してラインを上げ下げしても大丈夫。メリハリのきいた戦いを。

データでシャラララ

ds…ダッシュ。最高速に達するまでの速さを表し、この数値が高いほど切り返しからダッシュに移るまでも早い。st…スタミナ。数値が高いほどスタミナの減りかたが少ない。jp…ジャンプ。ジャンプ時の到達点の高さを表す。また、競り合いでも強い。kp…キープ。スライディングやチャージなどでのボールの捕られにくさを表す。df…ディフェンス。スライディングやチャージなどでのボールの奪いやすさを表す。tl…トータル。全数値の平均。

南・北米実名への道：出場メンバーがころころ変わる南米のチーム。なのでちょっとベストメンバーからずれている可能性も……。ちなみにUSA、カナダはかなり資料が不足気味。またアヤシイ選手はボリビアのレイスとカナダのアンドレ。両方とも肌の色が合う選手がいないんですけど……。

チェコ

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
クナ	46	77	53	74	78	80	72	53	78	67	スルニチェク
ヤロミール	55	62	57	77	69	78	67	66	81	68	ラータル
ラドラ	46	61	58	73	55	84	79	54	80	65	カドレツ
ブルヤネク	48	60	60	73	59	87	87	52	79	67	ホルニャーク
スチ	44	62	56	75	56	76	70	53	79	63	スボバレク
ホルバス	55	61	53	81	70	83	77	86	78	69	ネドベド
ヴォルニー	58	62	58	78	67	75	68	67	64	66	ベイブル
ベンショック	57	59	60	81	69	77	64	73	66	67	ネメチェク
スボボーダ	80	61	59	97	87	75	63	83	65	74	ポボルスキー
ノボツニー	79	73	54	80	80	87	84	79	65	75	ベルガー
ブッゼック	74	59	54	83	79	83	77	66	48	69	クカ
パクラフ	47	59	60	76	57	79	68	55	80	64	ラタル
ヴィクタ	58	60	57	75	69	82	67	66	63	66	フリーデク
ヨキ	78	60	59	79	77	78	66	66	64	69	シーグル
ヴェセリ	76	62	57	80	78	81	69	69	64	70	スミチェル
プレミスル	44	76	60	74	70	77	78	53	81	68	コウバ

96年の欧州選手権で、一躍注目をあびたチーム。全体的にスピードのある選手が多いので、カウンターアタックを多用しよう。ゲーム最速レベルのスボボーダのスピードを生かせ！

トルコ

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
セルカン	40	75	51	60	72	75	82	46	72	63	リュシュトゥ
ベイチュレ	51	53	49	74	57	68	51	60	72	59	レジェプ
エルソッツ	39	54	54	63	43	70	86	47	72	58	アルパイ
マヒール	40	52	55	63	41	71	74	50	69	57	オグン
アルマー	39	54	47	62	44	75	83	47	69	57	ビュレント
ダスデミール	50	53	53	73	54	74	75	61	73	62	アブドラー
タメール	50	52	46	68	55	68	86	64	55	60	トゥガイ
ナディール	52	54	63	65	57	75	64	64	56	61	オグス
ナムケ	69	52	47	73	68	70	69	60	55	62	トルナイ
ヤサール	79	76	56	76	71	75	90	70	39	70	ハカン・S
アグリカン	70	56	55	75	68	68	66	63	43	62	エルデム
セビン	40	53	49	62	43	70	76	46	70	56	イルケル
チェラル	52	52	55	65	57	74	77	64	55	61	タイフル
ファティフ	69	52	46	75	68	68	74	62	57	63	セルゲン
ムスタパ	70	52	54	72	68	66	78	64	40	62	オクタイ
ゲンク	38	72	46	60	61	72	85	46	70	61	エンギン

最近、力をつけ始めているサッカー新興国。5バックで固く守って、トップのヤサールの能力で局面を打開しよう。中央が弱いので、サイドをうまく使って戦おう。

ブラジル

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
ダ・シルバ	53	77	74	83	80	83	86	72	85	77	タファレル
ベランコ	78	65	79	83	71	83	76	83	89	78	カフー
ヴィンセント	52	68	71	82	62	84	80	73	90	73	ゴンサウベス
バコ	50	66	78	82	60	89	83	71	87	74	アウダイール
シセロ	80	99	80	93	86	87	63	65	80	83	R・カルロス
ゴメス	62	65	70	83	73	82	76	82	89	75	F・コンセイソン
サントス	60	80	76	82	73	84	78	81	85	77	ドゥンガ
バルディラ	88	80	89	84	81	83	78	90	72	82	デニウソン
フェレイラ	90	85	93	88	83	89	74	93	74	85	レオナルド
ミューラー	98	74	73	89	99	90	75	97	58	83	ロマーリオ
アレージョ	99	90	82	96	95	86	82	99	55	87	ロナウド
マルゲス	50	64	75	81	60	84	86	74	91	73	ゼ・マリア
ネグロス	69	64	77	84	74	89	76	84	81	77	マウロ・シルバ
リベラ	83	78	80	81	80	85	76	86	72	80	ジュニーニョ
リオ	91	66	76	83	94	87	84	85	72	82	アンデルソン
ソウザ	51	80	71	83	74	87	83	73	87	76	ジータ

世界最強の破壊力を持つ、カナリヤ軍団。ゲーム中最高能力のアレージョを筆頭に、どこからでもゴール可能。現在ロングヘアーのFWがいないのでアンデルソンを当てはめておいた。

アルゼンチン

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
ガルシア	50	78	65	76	80	80	60	67	78	72	ゴンザレス
バスケス	69	71	67	81	77	82	66	78	84	75	サネッティ
コスタ	61	64	73	77	70	75	77	79	81	73	センシーニ
ドミンゴ	49	66	69	76	55	76	66	67	81	67	アヤラ
アレルト	50	64	64	80	59	76	76	66	80	68	チャモ
サントス	55	67	65	77	67	74	70	75	63	68	アルメイダ
ヘレチェ　ル	67	69	67	75	67	86	68	80	76	72	シメオネ
ベナ	59	64	72	76	67	74	67	76	64	68	ガシャルド
フェルナンデス	90	56	68	84	97	83	69	94	65	79	オルテガ
ドミニク	94	96	71	87	96	85	73	88	51	82	バティストゥータ
カピテール	83	78	71	81	81	79	74	81	64	76	クレスポ
バシーレ	51	68	72	74	59	80	69	65	79	68	ディアス
モレッリ	48	68	69	75	57	74	71	70	77	67	ベリーゾ
レパーラ	57	64	67	79	67	75	66	78	64	68	ベーロン
チコ	87	65	68	95	89	78	69	82	48	75	カニージャ
パブロ	47	79	72	74	67	78	78	68	77	71	ロア

中央からのドリブル突破で、局面を作る南米の強豪。特にドミニクは、スーパーな力を維持している。選手の好みによって、バティ、カニージャは、C・ロペスに変えてもよい。

コロンビア

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
ヘフェズ	48	76	71	73	76	71	82	64	77	70	モンドラゴン
スアレス	60	61	74	80	53	70	68	68	74	66	カブレラ
ムエドラ	51	60	72	76	53	66	78	64	73	65	メンドーサ
ラミレス	51	59	73	74	53	72	79	66	74	66	ベルムデス
アルベルト	50	58	78	79	51	66	68	67	75	65	モレノ
ベレーラ	57	61	79	76	63	67	66	76	74	68	モランテス
アルモント	57	58	77	77	65	68	69	78	58	67	アルバレス
モンテーラ	71	75	70	76	78	80	75	78	59	73	リンコン
サンチェス	81	59	94	76	66	69	69	92	52	73	バルデラマ
エスタータ	87	61	75	94	83	74	67	96	47	76	アスプリージャ
パンサーロ	81	78	78	82	84	75	79	87	50	77	バレンシア
マルチネス	49	58	76	76	54	71	70	65	75	66	ガレアノ
フローレス	59	61	78	77	63	72	68	76	60	68	セルナ
エレーラ	79	59	75	78	76	66	68	79	58	70	バレンシアーノ
フェッロ	81	61	72	79	74	73	66	81	58	71	アリスティサバル
ガルシア	51	74	72	74	64	68	80	68	74	69	ガレーラ

快速ツートップに、スルーパスの名手がからむ、南米らしいチーム。守りを固めて、エスタータとパンサーロのスピードを生かしたカウンターアタックを心掛けよう。

ウルグアイ

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
ベンチューラ	45	76	71	67	77	76	81	67	73	70	シボルディ
アンチェタ	57	59	71	75	66	77	69	78	73	69	メンデス
ヴァルガス	45	60	78	70	55	74	74	66	76	66	ロドリゲス
コルテス	45	61	76	70	57	80	80	66	82	68	モンテーロ
アンベルト	47	59	72	78	59	83	70	64	74	67	シルバ
カステロ	57	58	77	70	69	75	67	77	60	67	ベンゴエチェア
グリエコ	57	58	72	73	67	78	66	79	61	67	グティエレス
カエターノ	55	59	79	72	70	79	68	78	61	69	ポジェ
ロッジ	78	59	80	78	80	69	73	85	62	73	フランチェスコリ
クルス	84	60	77	80	87	79	69	87	58	75	オテロ
ヤネス	82	60	70	81	88	83	74	82	47	74	フォンセカ
ルイス	45	62	76	66	58	81	69	65	73	66	ロペス
リバス	48	60	78	68	55	82	67	65	73	66	エレーラ
ヌネス	57	62	71	71	67	76	68	79	61	68	ロメロ
アノーリョ	79	60	71	79	80	76	68	86	60	73	レコバ
ロッシュ	44	76	76	68	67	78	78	67	73	69	アルビサ

飛び抜けた能力を持った選手はいないが、安定した力を発揮するチーム。スタミナの少ないゲームメーカー・ロッジの使い方が、攻撃のポイントになる。

パラグアイ

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
モッツア	70	81	75	69	78	77	80	62	83	75	チラベル
ペペス	57	60	72	73	63	82	69	71	81	69	アルセ
ルイ・カンポス	48	60	70	68	51	75	67	61	82	64	リバロラ
リオ	48	60	66	68	54	78	68	61	84	65	アヤラ
アンドレス	56	61	64	78	64	77	67	73	84	69	ガマーラ
チャベス	55	62	68	74	65	75	67	73	66	67	エンシーソ
フェリス	57	61	67	78	64	74	66	73	70	67	ベニテス
グリオ	58	58	72	71	65	74	68	73	67	67	ストルヴェー
クラリオ	76	61	64	76	75	74	70	73	69	70	アクーニャ
オルテガ	74	62	71	77	76	74	69	71	55	69	E・バエス
アルマード	75	59	64	75	78	81	69	70	69	71	A・ロハス
タルフェス	45	58	68	66	51	77	67	58	85	64	カニーサ
ソーザ	55	62	73	70	62	80	69	74	82	69	ハラ
マルチネス	56	60	72	74	66	80	68	70	67	68	ボウルティエル
アルフレッド	78	58	64	77	74	77	66	72	67	70	ソト
ゴンザレス	48	78	70	88	68	74	81	58	89	69	ディアス

GK・モッツァを中心とした、強固な守りが身上のチーム。各選手のディフェンス能力が高く、5人を配置するバックス陣は、突破が至難の技。FKをモッツァに設定するのが通。

ボリビア

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
アルゴス	44	71	60	70	77	79	78	59	73	67	トルッコ
クィンテル	54	52	58	75	63	79	66	73	76	66	O・サンチェス
カスティオ	43	55	62	69	54	80	66	59	77	62	リンパ
ウィリアム	45	53	59	66	50	83	66	61	77	62	サンディ
フリオ	54	55	62	78	66	76	68	72	74	67	ペーニャ
カルロス	51	56	67	70	65	82	66	74	59	65	クリスタルド
ペドロ	51	53	65	73	66	74	66	74	58	64	バルディビエソ
アウジミル	51	52	61	71	62	81	68	71	59	64	R・カステージョ
サンタナ	84	73	82	77	78	81	67	73	62	75	エチェベリ
エミリオ	72	55	67	77	74	76	66	71	47	67	モレノ
ブランコ	74	56	60	74	76	75	66	73	58	68	E・サンチェス
ホアン	42	55	58	68	50	82	67	59	75	61	S・カステージョ
レイス	53	55	67	72	64	74	66	70	74	66	I・カステージョ
マククェス	54	53	62	74	65	83	67	73	61	65	スアレス
バルゴス	71	53	59	74	76	78	66	71	59	67	コインブラ
マルセーロ	41	71	67	68	67	79	78	58	75	67	ミランダ

標高差を生かし、ホームで圧倒的な強さを誇る国だが、ゲーム中では関係ないので、それほど強くはない。いちおう、サンタナなど、攻撃陣にタレントは揃っている。

カメルーン

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
イェペ	38	71	40	77	76	82	83	48	65	64	ソンゴオ
キウイ	40	50	44	79	52	78	74	46	66	58	ウォメ
バロウ	41	46	40	77	52	76	75	49	65	57	ソング
タカナギ	41	49	43	77	54	80	78	47	66	59	カラ
アボンベ	51	48	49	77	63	83	76	64	68	64	ミンボエ
ススィ	50	49	42	76	62	80	78	62	68	63	ジタップ
コト	49	49	47	78	65	79	77	60	51	61	マンガム
ムハディ	51	47	45	78	66	77	76	64	54	62	チャンゴ
ムクボア	48	62	65	78	64	77	75	63	51	64	フォエ
ロギ	72	47	44	79	75	77	88	60	37	64	チャミ
バチク	89	89	62	90	81	80	92	78	36	77	エムボマ
ナガウ	38	50	46	73	50	74	75	49	69	58	ヒロング
オンベ	52	46	41	79	63	79	74	60	51	60	モロー
ヌアボン	69	48	47	78	75	80	77	60	53	65	ミセミセ
アブダル	78	46	44	78	74	80	78	64	37	64	O・ビイク
チュリ	40	70	40	73	87	80	82	50	65	63	ニューカム

フランスW杯出場も決定している、アフリカの"ライオン"。決定力のあるバチクを中心とした攻撃陣は期待できるが、守備はザル。守備陣のふんばりしだいのチーム。

ナイジェリア

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
バグリ	54	76	52	84	79	83	67	59	77	72	バルウ
ブケジ	50	59	46	81	56	83	79	62	75	65	ババヤロ
メコモ	50	59	48	81	57	82	84	60	76	66	ウエスト
ウガビ	51	58	49	82	59	90	82	59	77	67	オケチュクウ
ブボ	62	62	46	84	68	90	56	71	76	68	オバラク
レツィ	82	61	55	82	70	90	86	73	77	72	オリセー
ビラール	70	61	48	87	83	91	78	78	60	72	フィニディ
ネス	62	62	54	81	69	89	80	70	62	69	アムニケ
タリハ	85	71	62	86	78	87	82	82	58	76	オコチャ
マウロ	89	81	52	87	81	86	82	77	46	75	アモカチ
ヤクー	86	77	55	85	79	82	85	75	43	74	アクポボリエ
エンビビ	50	62	51	80	57	84	82	62	76	67	ヌワヌ
アムボチ	64	61	51	82	67	88	85	74	59	70	ババンギダ
オコチ	60	61	47	80	68	89	77	73	58	68	イエキニ
エルロイ	81	59	46	80	77	86	85	72	60	71	カヌ
アデバデ	53	76	52	81	68	90	88	81	76	71	ドス

アフリカ大陸最強の"スーパーイーグルス"。全体的にスピードと高さがあるので、身体能力の高さを利用した、力押しの戦術でイケイケで攻めよう。

ゲームでシャラララ

電シャラでは、「こんなゲームを徹底的に攻略してほしい！」というリクエストや、「このゲームのここがわからん！」という質問を大募集しています。電シャラと編集部の強力なスタッフが、総力をあげてキミの力になってあげるぞ！　ただし、N64、SFC、GB、FCの4機種のゲームに限らせてもらうので、他の機種についてはカンベンしてね。ハガキが採用された方には「電撃テレカ」をプレゼントします！

アジア・アフリカ実名への道：南アフリカ！　未知の国！　正GKは本当は白人だということなのですが……。あとはアフリカの諸国が内紛で本大会でがらっとメンバーがかわらないことを祈るばかり。アジアの諸国に関しては中東勢がちとアヤシイかも。

南アフリカ

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
レオンセ	48	71	50	68	76	83	83	53	74	67	アレンセ
アウン	44	53	51	76	54	76	74	54	76	62	モタング
ジャミール	47	52	55	70	52	77	76	55	74	62	トベイ
オーデバイ	58	53	48	74	65	82	77	66	74	66	フィッシュ
ウェルー	48	54	46	76	51	77	77	56	75	62	フデーベ
マッシバ	56	53	50	70	64	80	76	65	58	63	ティンクラー
テルスター	56	52	46	70	62	78	76	67	58	63	クマロ
オデレッジ	54	52	53	72	63	81	78	65	62	64	ブテレジ
キュベイ	76	54	54	76	74	83	76	65	60	68	モシュー
オーチョー	75	56	47	74	74	83	76	69	62	68	マシンガ
カールトン	75	56	53	77	78	76	77	67	47	67	バートレット
ウルカー	48	52	51	68	50	77	74	54	75	61	ニャティ
クンナバル	56	56	48	70	63	74	76	66	75	64	トラベルト
エルブルグ	57	56	48	74	64	81	74	69	58	64	マカレレ
バクバール	75	53	50	78	77	74	76	67	59	67	シコサナ
コーウッド	48	72	53	66	64	82	84	53	76	66	アンダーソン

アフリカの他の二か国より、多少は力が落ちる　全体的にボールのキープ力が低いので、パス主体の攻撃を心掛けよう　ジャンプ力は、そこそこある

USA

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
デューク	38	74	48	69	71	79	88	46	77	65	ケラー
ヘルマン	50	55	50	78	62	75	84	61	77	65	ポープ
ミック	38	56	54	69	49	83	83	49	77	62	バルボア
トーマス	58	59	50	73	56	85	97	58	85	69	ララス
ローソン	48	56	47	75	60	77	86	60	80	65	アグース
マルシオン	50	54	46	73	60	83	82	70	63	64	ソーバー
ノイス	52	54	50	73	61	76	85	63	66	64	ドゥーリー
マクガイル	69	52	54	81	73	75	62	62	65	65	ジョーンズ
グリフィン	72	85	78	76	73	76	76	64	63	73	レイナ
マイケル	70	56	53	78	72	78	84	63	50	67	スチュアート
ジョン	68	53	47	79	72	78	78	61	48	64	ウィナルダ
メッド	42	55	53	68	47	78	84	50	78	61	バーンズ
ステルン	48	54	47	74	61	78	82	63	81	65	ハークス
ドイル	48	53	53	73	59	74	83	64	66	63	ラモス
ホワイト	68	52	51	74	74	78	85	60	48	65	ワグナー
アレジャーノ	41	73	53	66	62	80	90	49	80	66	メオラ

MLSにより、急速にサッカーのレベルが上がるアメリカ　だが、各選手能力は、強豪に一歩およばず。こちらの資料不足のため実名と実際の選手の特徴があっていない可能性も。

カナダ

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
デービス	32	72	40	63	69	83	89	44	73	62	フォレスト
ホールズ	44	52	42	73	57	80	84	57	71	62	アンガー
アラン	33	56	34	59	43	83	83	42	73	56	フレージ
ソニアン	35	54	41	60	44	77	83	40	73	56	サミュエル
デービッド	45	56	38	71	56	77	86	57	72	62	ヤロップ
ジョエル	45	55	43	69	58	81	84	56	54	60	ワトソン
スチュアート	45	54	35	68	54	82	82	58	57	59	ミラー
クラウディオ	65	55	42	71	68	83	82	59	57	64	バンブリー
ウェイン	65	54	43	75	69	80	83	59	57	65	ノーバー
フォスター	63	52	43	72	68	81	83	55	39	61	ベッシソリド
ウッド	66	56	41	72	71	78	85	59	43	63	コラジン
ジョン	35	54	41	63	43	83	83	43	70	57	アグイル
ブライアン	44	54	37	66	55	76	84	57	70	60	リミアチス
アダムス	43	53	37	68	54	79	82	55	58	58	ダリビッチ
アンドレ	66	55	41	72	68	74	82	57	42	61	トーラン
ジェフ	32	72	38	59	59	77	86	42	71	59	フレッチャー

中米地区に属するチームだが、現実のチームと同じようにこのゲームの中でも一、二を争う弱さを誇る。実名は個人個人の能力の特徴の資料がないので、すこしアヤシげ。

メキシコ

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
アトラス	69	74	66	81	98	72	69	79	80	76	カンポス
リヴェラ	55	52	65	76	65	67	67	72	78	66	パルド
アコスタ	48	56	66	68	51	71	69	59	80	63	スアレス
サラザール	47	56	63	70	51	74	66	62	77	62	ダヴィーノ
ペレス	58	56	65	77	62	70	70	71	78	67	R・ラミレス
サンチェス	54	54	66	71	63	75	67	72	64	65	コヨーテ
モヤ	56	70	58	72	66	69	68	75	66	66	ガルシア・アスペ
ロペス	56	55	61	74	62	74	70	74	66	65	エルナンデス
ミラクロ	77	53	58	75	75	75	66	74	62	68	N・ラミレス
ディアス	78	88	58	80	75	74	66	78	49	71	サグエ
ムノス	78	52	64	74	78	73	67	77	66	69	エルモシージョ
モンテーニャ	57	55	58	73	62	71	89	74	78	66	ベルナル
メジナ	58	55	64	70	66	72	69	74	63	65	ガリンド
アローヨ	54	56	66	73	66	67	70	71	66	65	アレジャーノ
アルバレス	76	52	66	75	78	67	66	70	65	68	ガルシア
エスピノーサ	47	75	64	69	65	71	79	62	78	67	リオス

中米の雄・メキシコ。その最大のタレントは、GKとFWをこなすアトラスにつきる。いちおうそれなりの選手が揃っているが、アトラス以外は地味なチームだ。

日本

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
永井	35	68	47	54	77	54	85	44	75	59	川口
西田	40	52	53	87	75	61	51	48	73	60	名良橋
吉田	33	44	46	55	51	58	70	44	74	52	小村
近藤	39	82	49	52	53	60	79	43	78	59	井原
山崎	42	69	53	68	65	58	60	56	76	60	相馬
井上	49	71	50	60	62	57	64	58	65	59	山口
上杉	41	68	47	60	66	78	42	53	69	58	本田
木村	60	65	73	63	66	57	64	63	61	63	中田
田部井	58	75	79	64	63	59	66	63	68	66	名波
坂上	69	67	46	69	74	57	73	58	49	62	高木
塚本	72	70	69	74	79	64	60	75	59	69	三浦
清水	35	42	54	89	69	51	56	59	73	58	柳本
風見	46	78	53	60	65	83	50	57	60	61	北沢
福山	67	43	54	81	88	79	47	65	67	65	城
葉山	60	42	46	95	89	70	61	50	51	62	岡野
水谷	35	69	48	56	68	59	83	43	75	59	小島

われらが日本代表は、はっきりいってかなり弱い。実名にする場合、北沢を森島、高木をロペスに代えると、現在（9月末）の代表の布陣に近くなる

韓国

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
ソン・ヨンジン	38	68	48	77	77	82	74	35	71	63	キム・ビョンジ
チェ・ソンクン	35	50	45	77	53	74	68	38	69	56	チェ・ヨンイル
ヤン・チョンホン	65	83	65	77	64	82	65	67	71	71	ホン・ミョンボ
イ・ソンホン	39	50	43	76	53	79	70	38	72	57	イ・ミンソン
チョ・サンクン	46	48	47	79	63	76	53	53	69	59	イ・ギヒョン
チェ・ヨンホアン	48	48	47	78	63	77	50	49	57	57	ユ・サンチョル
ユン・ジョンウン	47	50	44	77	64	79	54	50	57	58	ハ・ソクジュ
パク・チョンベ	46	47	42	77	62	82	51	52	55	57	ハ・ジュンウン
キム・パンクン	69	63	41	83	77	82	69	68	57	67	コ・ジョンウン
ウン・サンホン	66	48	42	79	74	79	53	50	58	61	キム・ドフン
キム・リャンソウ	65	66	46	85	76	77	71	60	42	65	チェ・ヨンス
ホン・ソンベ	36	49	40	77	53	82	62	38	70	56	キム・テヨン
コ・リャンソン	48	47	41	75	62	82	53	54	70	59	イ・サンユン
ダ・ミンベ	65	48	44	79	75	81	50	54	55	61	キム・デイ
ユン・ホングン	67	46	48	77	74	75	54	51	39	59	パク・ゴンハ
シン・ホング	39	72	47	77	87	74	73	37	72	62	ソ・ドンミョン

アジア最強を自負する韓国　伝統的な3－5－2をベースに、スピードを身上とした攻撃を仕掛けるべし。特にサイド突破からのセンタリングは、かなり有効だ。

サウジアラビア

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
ラマナク	44	73	48	73	79	82	80	55	73	67	アルデアイエ
ファラル	44	52	40	68	51	81	67	56	73	59	ゼベルマウィ
アトナディ	43	53	46	68	50	75	71	52	75	59	マダニ
ハルバド	44	53	42	66	51	77	66	52	76	58	アルハラウィ
アルマディ	54	54	44	78	65	74	68	65	75	64	アルジャハニ
マシェド	53	52	45	76	63	77	67	69	58	62	A・アルドサリ
アルシャワダ	51	53	45	72	64	74	70	69	76	63	アルハルビ
アブラハム	52	55	49	73	65	74	67	67	59	62	アルムワリード
モハメッド	71	70	46	74	77	78	68	67	61	68	アルテマウィ
アルジャマニ	79	66	42	77	74	80	73	67	43	66	アルジャバー
アノドラ	74	55	41	75	75	82	66	69	44	64	H・アルドサリ
アルジャウド	42	52	44	67	53	79	66	53	74	58	メハレル
アルマラル	51	53	43	71	62	81	68	66	77	63	スリマー
サイード	75	56	46	74	75	83	68	68	58	67	オワイラン
オワイド	72	54	46	77	77	79	68	68	47	65	アルシャハラニ
シャハド	44	74	40	67	66	74	79	55	77	64	アルサジグ

アラブ世界最強のチーム。アフリカ人に劣らない身体能力を使った、独特の攻撃は圧巻。中盤を厚くした布陣だけに、スリーバックの裏に気をつけよう。

UAE

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
アルサディド	45	74	43	68	72	77	74	49	69	63	ムサバ
アルサラード	44	53	41	66	49	75	59	46	69	55	スベル
アルドウド	44	55	49	69	46	74	59	47	73	57	オヘイド
クルス	41	54	49	67	47	83	58	50	70	57	I・ラシッド
サフィード	54	55	47	78	58	79	59	62	73	62	A・ハッサン
アルフセイン	53	52	48	76	62	74	58	60	70	61	イブラヒム
ハッサム	51	52	47	71	61	80	62	64	57	60	モンデル・アリ
シュマハド	61	53	54	70	60	82	58	73	55	62	モハメド・アリ
モハメド	54	54	41	73	59	82	60	60	57	60	H・サイード
アルサハイル	71	52	44	74	73	80	60	60	39	61	H・サード
アブドラ	74	54	42	75	73	83	59	60	39	62	アルタルヤニ
ラダーニ	42	56	48	70	49	82	58	49	70	58	アルハダド
アルダーラ	53	53	47	74	60	82	60	63	73	62	A・モハメド
アルファラ	73	53	42	76	71	78	60	60	58	63	バヒッド
マッサーシニー	72	52	41	77	74	75	60	60	55	62	J・モハメド
オムアール	44	73	48	67	64	80	74	47	72	63	J・ラシッド

フランスW杯予選では、日本、韓国と同じグループになったUAE。攻撃はアブドラが中心。後半、動きが止まったらマッサーシニーを投入しよう

イラン

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
アルドサリ	38	71	45	69	69	74	76	40	68	61	アベドサデ
ムサババー	42	52	42	70	42	74	60	41	69	54	ハクプール
サフィー	38	54	44	69	43	66	59	44	69	54	ペイラバー
ササン	40	52	42	66	42	68	61	40	68	53	ゴルモハマディ
アルハゲリ	52	52	41	74	54	67	59	58	68	58	マルダビキア
アヴィケンナ	52	53	47	77	55	69	60	56	67	59	エスティリ
シャイマーニ	52	56	43	70	56	66	58	56	52	56	マンスリアン
バフラビ	72	52	40	75	70	71	61	56	51	60	バゲリ
アウルハラミ	48	54	49	71	58	69	58	56	53	57	シャハロディ
シュマハド	69	53	45	77	80	74	60	73	54	65	アジジ
クルト	81	74	55	81	78	78	86	70	36	71	ダエイ
エストハーン	40	54	45	66	42	70	62	44	66	54	ペトロシアン
イルハン	49	53	42	72	55	71	59	57	68	58	オスタドアサディ
シャリハゼン	72	52	43	77	68	71	60	56	53	61	ヤズダニ
イブン	71	52	43	78	70	66	62	55	51	60	ガルーシ
アリ・ムハド	42	74	41	68	62	73	74	42	67	60	タバタバエイ

アジア最強の攻撃力（FW）を持つチームで、サウジアラビアと双璧　上がりめのトップにクルトを置き、シュマハドがフォローする布陣。日本と同じグループじゃなくてよかった。

オーストラリア

名前	gl	sh	cv	sp	ds	st	jp	kp	df	tl	実名選手
ビリー	39	78	44	67	65	81	87	41	65	63	ボスニッチ
ジョン	40	62	40	76	36	80	82	42	67	58	ムーア
マーク	40	60	40	70	39	74	98	43	65	58	トビン
ジミー	39	62	47	67	37	75	85	44	65	57	スラター
ヘンダーソン	51	60	48	75	50	74	82	59	66	62	ツザリディス
シモンズ	50	62	40	70	53	74	84	56	66	61	フォスター
ジョンソン	48	62	40	71	54	77	82	59	50	60	ゼリッチ
ロバート	52	61	49	72	50	76	86	56	52	61	スレーター
バーカー	71	60	48	78	67	74	84	56	51	65	アーノルド
チャールズ	69	59	53	75	67	81	82	59	35	64	A・ビドマー
オズワルド	70	62	49	78	66	77	84	57	37	64	アロイージ
ポール	49	62	45	73	54	81	86	56	67	63	イバノビッチ
エリック	49	60	46	74	50	75	86	58	52	61	T・ビドマー
オルランド	49	61	43	70	54	82	86	56	54	61	ビングリー
デービス	71	58	46	77	68	76	85	59	53	65	モーリ
ジョージ	42	77	47	89	55	80	86	43	65	62	カラッチ

大型の選手を揃えたパワーサッカーが身上のチーム。スピード不足はいなめないが、ロングボールの競り合いには、絶対の自信を持つ、ビドマーのヒゲ顔には疑問があるが……。

ゲームでシャララ

今、俺の心を熱くするもの、それは「晴れときどきぶた」。あの意味不明かつ強烈な登場人物たち。ついてこれる奴だけついてこいと言わんばかりに強引に進む話の展開。まさに今年、上半期最高のアニメに今ここで俺が決定するぞ。ついでに今年、上半期最強勇者王は「ガオガイガー」に決定。毎週絶対に見よう！：たかみ～

N64 ゴールデンアイ

●任天堂●発売中●¥6,800●ACT

ライターズMEMO このゲームは某映画解説者のへんなCMで知っている人も多いハズ…。難しいんだけど、それだけにクリアしたときの達成感はサイコーっす。お楽しみモードや、対戦も楽しめてこの値段なら買うしかない！ 個人的には、N64ソフトベストスリーに入ります。（ゲルニカ花子）

全お楽しみモードを出せ！

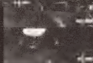
このゲームには、各ステージごとに決められた時間、難易度でクリアすると、いろいろなお楽しみモードが遊べるようになるのだ。今回は20面を一挙攻略する。ちなみに透明モードを使って、他のステージの目標タイムをクリアしても、お楽しみモードは出現しないぞ。

お楽しみモード一覧表

無敵モード	レーダー無し 対戦用
オール武器モード	ターボモード
透明人間モード	敵ターボモード
弾無制限モード	敵スローモード
DKモード	全敵 R ランチャー
タイニーボンド	両手 R ランチャー
ペイントボール	両手 G ランチャー
マグナム銃	両手 RC-P90
レーザー銃	両手 手投げナイフ
黄金銃	ライフル/ランチャー
PP7シルバータイプ	両手 レーザー銃
PP7ゴールドタイプ	

対戦のススメ


➡全モードONにすると、速いうえに、無敵になっているので、もう対戦とは呼べない状態に。


➡レーダー無し対戦はスリル満点！ 上級者は照準、自動照準もOFFにしよう。

このゲームのもうひとつの楽しみとして、対戦モードがある。リモコン爆弾で相手をハメたり、後ろから狙い撃ったりと、スパイらしいヒキョーなことができるのが楽しいんだよね（性格が出るらしいけど…）。そんな対戦もお楽しみモードや、隠しキャラを使えば楽しさ倍増。複数のモードを同時に選ぶこともできるぞ。全モードONにすると、もう大変なことになるぞ。

STAGE1 ダム

ノーマル　目標タイム 02:40
難易度 ★☆☆☆☆

敵は無視しろ！

レースのように走り抜けろ。目の前の敵以外は倒さなくていいぞ。

出現モード：ペイントボール




⬆弾の当たった跡がカラフルになる。

クリアのポイント
4つの警報器を、いかに素早く壊すかで決まる。ドアを開けた瞬間に連射しろ！

STAGE2 化学工場

ハード　目標タイム 02:05
難易度 ★★★★★

敵の嵐をぬけろ！

始めのキーカードを取ってからはノンストップでタンクへ向かえ。

出現モード：無敵モード




⬆完全無敵に。対戦では使わないように。

クリアのポイント
ドーク博士の居場所はランダムなので、こればかりは運。タンク室の近くにいる時に。

STAGE3 脱出

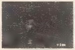
イージー　目標タイム 05:00
難易度 ★☆☆☆☆

戦車には乗るな！

イージーなので、戦車には乗る必要はない。走って行動しよう。

出現モード：DKモード




⬆キャラがドンキー化し頭を狙いやすくなる。

クリアのポイント
戦車に乗ったときは暴れすぎて、飛行機を壊さないようにネ。歩いた方がいいかも…。

STAGE4 雪原

ノーマル　目標タイム 03:30
難易度 ★★☆☆☆

近道せよ！

時間に余裕がないため、ショートカットして行こう。

出現モード：両手Gランチャー




⬆強力なグレネードランチャーを両手に装備。

クリアのポイント
出口の通気口を開ける4つのカギをいかに速く壊すかで決まる。

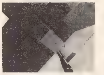
STAGE5 地下基地

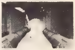
ハード　目標タイム 04:00
難易度 ★★★☆☆

ボリスを信用するな！

ボリスのそばを離れるとすぐに逃げるので、つねに接近していよう。

出現モード：両手Rランチャー




⬆超強力！ ロケットランチャー。爆風に注意。

クリアのポイント
監視カメラに見つかる前に素早く壊せ。死角に入って壊せば、恐るるに足らずだ！

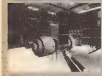
STAGE6 サイロ

イージー　目標タイム 03:00
難易度 ★★☆☆☆

連射で突き進め！

敵が弱いので、KF7を連射しながら強引に突き進め！

出現モード：ターボモード




⬆007が速くなる。速すぎて暴走気味に。

クリアのポイント
銃を連射しすぎて、人工衛星まで壊さないように。時間は少ないが冷静にいこう。

STAGE7 巡洋艦

ノーマル　目標タイム 04:30
難易度 ★★☆☆☆

爆弾に注意！

爆弾解除にはちょっと離れて、解除装置を作動させること。

出現モード：レーダー無し 対戦用




⬆レーダーがなくなりレベルの高い対戦に。

クリアのポイント
人質を助けるところでは、人質に銃をつきつけている敵を素早く倒せ！

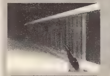
STAGE8 雪原

ハード　目標タイム 04:15
難易度 ★★☆☆☆

頼れるのはPP7

雪原では音が全体に響くので、ここはPP7だけで進もう。

出現モード：タイニーボンド




⬆007の視点が低くなる。

クリアのポイント
監視カメラは死角をついて壊そう。見つかると敵が大量に寄って来て大変なことに…。

※ちなみに「マグナム弾」「レーザー銃」「黄金銃」のモードは目標タイムクリアとは、別の条件で出現します。

ゲームでシャララ 「ゴールデンアイ」のタイムアタックをやるにあたって、絶対に必要なもの。①キッチンタイマー（ストップウォッチでも可）…プレイ中、画面に時間が表示されないため、ペース配分、残り時間を知るために不可欠。②ねばり強さ…何十回もやらないとクリアできない面もあるので、根気が必要なのだ。③プレッシャーに耐える精神力…あと少しでクリアというところでミスのやすいので、あせりは禁物。あくまでもジェームズ・ボンドらしく！：花子

STAGE9
イージー

地下基地

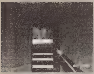
目標タイム 01:30

難易度 ★☆☆☆☆

出口へダッシュ

録画テープを取ったらダッシュ。敵は1人も倒さなくてもOK。

出現モード：両手手投げナイフ





↑拾えば何度でも使えるナイフが両手に。

クリアのポイント

脱出するときはナターリアを待たずにさっさと出よう。彼女はノンビリ屋だからね。

STAGE10
ノーマル

銅像公園

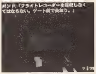
目標タイム 03:15

難易度 ★★★☆☆

最短コースを走れ！

時間がかなり厳しい。出口でのミシュキンとの会話は無視しても大丈夫。

出現モード：敵ターボモード





↑敵が恐ろしく速くなる。すぐに囲まれるぞ。

クリアのポイント

フライトレコーダーが吹っ飛ばされる位置はランダム。素早く回収し、出口へ進もう。

STAGE11
ハード

軍用書庫

目標タイム 01:20

難易度 ★★★★★

時間がない！

時間がない上に、敵が多いので、ヒマがない。とにかく急げ！

出現モード：透明人間モード





↑透明人間に。敵がこちらに全く気づかない。

クリアのポイント

ナターリアを助けるときは素手で行こう。銃を持っていると、彼女は逃げてしまうぞ。

STAGE12
イージー

市街地

目標タイム 01:45

難易度 ★★☆☆☆

戦車で爆走

時間が少ないので道は必ず覚えておこう。迷ってるヒマはないぞ。

出現モード：全敵Rランチャー





↑敵がRランチャーを装備。爆風で自爆する。

クリアのポイント

地雷や、車で道がふさがれているところも戦車で突撃だ。多少のダメージは覚悟しろ！

STAGE13
ノーマル

駅

目標タイム 01:40

難易度 ★★★★☆

ダメージは最小限に！

防弾チョッキを取る時間もないので、敵の位置はおぼえておこう。

出現モード：敵スローモード





↑敵が異常に遅くなる。けっこう笑える。

クリアのポイント

コンピュータのある部屋の自動機銃は、1〜2発くらうのを覚悟で速攻で壊せ！

STAGE14
ハード

軍用列車

目標タイム 05:25

難易度 ★★★★★

脱出後も気を抜くな！

列車脱出後、敵のいる場所で爆発がおさまるのを待とう。

出現モード：PP7シルバータイプ





↑PP7のパワーアップ版。強力だ！

クリアのポイント

逃げ場がないため敵は倒していくしかない。後ろから来る敵に気をつけよう。

STAGE15
イージー

ジャングル

目標タイム 03:45

難易度 ★★☆☆☆

ナターリアを殺すな！

敵を倒さずに進むとナターリアが死んでしまう。敵は倒すこと。

出現モード：ライフル/ランチャー





↑ライフルとランチャーの異色コンビ。

クリアのポイント

無人機銃の位置はおぼえておこう。いかに素早く壊すかがポイントだ。

STAGE16
ノーマル

ヤヌス秘密基地

目標タイム 10:00

難易度 ★★★☆☆

ナターリアを守れ！

彼女がコンピュータを操作しているあいだ、体を張って守りきれ！。

出現モード：弾無制限モード





↑これさえあればもう撃ちまくり。快感っす。

クリアのポイント

ナターリアと接触する前に5つのサーバーコンピュータに爆弾を仕掛けておこう。

STAGE17
ハード

ポンプ施設

目標タイム 09:30

難易度 ★★★★☆

脱出は落ち着いて

出口付近にある自動機銃2つは、ドアの手前から破壊しろ！

出現モード：両手RC-P90





↑これに弾無制限があれば、怖いものなしだ。

クリアのポイント

無線機の場所にいる敵は、AR33で確実に狙い撃とう。ただし残りの1人は素手で倒せ。

STAGE18
イージー

アンテナ施設

目標タイム 02:15

難易度 ★★★☆☆

アンテナ小屋の戦い

トレヴェルヤンは007が降りたちょうど真後ろにいるぞ。

出現モード：PP7ゴールド





↑PP7の超強力版。マグナムなみの威力だ。

クリアのポイント

時間が少ないため、トレヴェルヤンには確実に攻撃を当てなければ間に合わないぞ。

STAGE19
ノーマル

アステカ遺跡

目標タイム 09:00

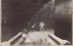
難易度 ★★★☆☆

ここが最大の難関

4つの自動機銃はAR33で狙い撃てばノーダメージで壊せるぞ。

出現モード：両手レーザー銃





↑弾の制限がない上、遠距離からでも当たる。

クリアのポイント

ボスのジョーズはレーザー銃の連射で、一気に倒せ！ まわりにいるザコにも注意。

STAGE20
ハード

エル・サヒラ砂漠

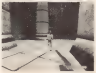
目標タイム 06:00

難易度 ★★☆☆☆

時間はあるぞ

時間はたっぷりあるので、確実に敵を倒して進もう。

出現モード：オール武器モード





↑全部の武器が使用可能に。意外な武器も…。

クリアのポイント

3回倒さなければならない魔人サミディも黄金銃なら簡単だ。単発なのでハズすな！

ゲームでシャララ

先日PS版の「パワプロ」が発売された。僕がこの仕事を始めたのも、「パワプロ」がキッカケだったので、このシリーズにはかなりの思い入れがある。PS版もさすがによくできてはいるが、やはりN64版には、はるかにおよばない。しかし、ユーザーが多いPSということでサクセスの難易度などがやさしくなっていて万人向けになっている。ウリであるサクセスモードもイベントがかなり増えていて、N64版をやった人でも十分楽しめます。コナミさん、次回作も期待しています。：花子

読者様の質問箱 Q&A

Q 質問 SFC ウルティマ外伝　黒騎士の陰謀

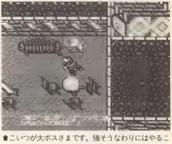
最後のダンジョンまでは行けたのですが、ウィスプがたくさん出てくる部屋から先に進めません。「まほうのラケット」を使うようなのですが…。とうか教えて下さい。お願いします。　東京都　岸　紘二郎くん

回答者 たかみ〜

この号が出るころにはインターネット上で遊べる『ウルティマ・オンライン』の日本語版が発売され、そういったところでもホットなゲームの質問ですね。それではお答えしましょう。

恐竜のいる時代に行ったり、地下世界を旅したりと、毎回変わったストーリーが用意されている『ウルティマ』シリーズ。この外伝では、平和な世界になってヒマでヒマでしかたがない悪の親玉が、ロードブリティッシュ（一番偉い王様）を困らせるために世界各地の市長を誘拐しまくるという、なんだかとってもトホホなストーリーになってます。しかも、そんなトホホな誘拐事件を解決させるためだけに、アバタール（伝説の聖者）を召喚して市長を助けてこい、と命令する王様もけっこういい性格してると思うのは、俺だけではないでしょう。きっとこの世界には、軍隊なんてものがないのかもしれません。

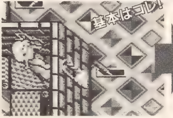
さて、前置きが長くなってますが、ここでひとつ重要な情報をお教えしましょう。それは「セレクトボタンでアイテムを捨てられる」ってことです。俺はそのことを知らずにプレイしたため、途中でアイテムが満杯状態になってしまい、「うわぁ、アイテムがもう持てねえ！　まさかこれが原因で先に進めなくなっちゃうの？」と本気でパニックを起こしてしまいました。みなさんも気をつけてくださいませ。



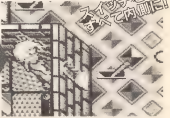
⬆こいつが大ボスさまです。強そうななりにはやることがあまりにセコくて泣けてきます。

流れる床の上でひたすらスイッチを狙うべし！

レバーが壁に囲まれて、ウィスプがいっぱい飛んでくるこの階は、階段のある部屋へ行く通路がいくつもの閉じた扉でふさがれている、とてもトリッキーな階です。レバーを動かすと扉が開くようになっているんだけど、壁がジャマでレバーにさわれないので、レバーを動かす方法でつまる人が多いんじゃないかな？　予想どおり、ここでは「まほうのラケット」の玉を当て、レバーの向きを切り替えるようにするのが正解だ。階段の部屋へ行く途中にある閉じた扉を全部開けるためには、玉を当てて全部のスイッチを内側に倒さなくてはならないぞ。



⬆壁にピッタリくっついていると、動く床に流されにくくなる。玉を当てるときは壁にくっついて…。



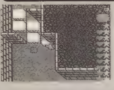
⬆スイッチに向けて玉を当てよう。跳ね返った玉がどんなふうに動くかよく見て、方向をそろえよう。

先の階の仕掛けはもっとイジワルだぞ〜！

全部のスイッチをふんで歩こう

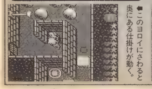
４つの部屋があるこの階では、点のついた床がスイッチになっていて、それをふむと道をふさいでいる岩が消える。下方向にある顔のついた岩が２列並んでいる部屋では、部屋の左右のレバーで、列ごとにタルと箱に変わるぞ。箱はいつでも動かせるけど、タルはもう一方の列が岩のときにしか動かない。

スイッチ



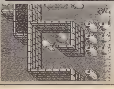
⬅スイッチを全部ふむと先に進めるようになる。

ヨロイ



⬅このヨロイにさわると奥にある仕掛けが動く。

キノコ

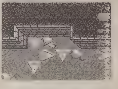


⬅キノコを取らないと先に進めないぞ。

矢印をふまないように歩こう

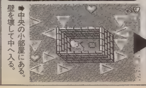
さらに下の階になると、床一面がワープだらけになる。この階はハートがいっぱいあるので一気に体力が回復できるぞ。ちなみに、ワープしているときに敵に重なると、どんなに体力が残っていても死んでしまうので、間違えてワープしたら攻撃しまくって、敵に重なる前に倒してしまおう。

ワープ



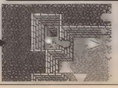
⬅ふむと結局損をするのでワープは不要。

隠れたスイッチ



⬅中央の小部屋にある。壁を壊して中へ入る。

下り階段



⬅スイッチをふむと左上にあるこの部屋へ。

ゲームでシャラ

今月のオススメゲーム。といきたいんですが、今月期待してたものがことごとくハズしてくれたんで悲しんでます。しかたないのでいまだに「アーマード・コア」(PS)と「グラディウス外伝」(PS)で遊んでます。もちろんN64にも期待してるんですが、本数が出てないしねえ。待ち遠しいのは「ピカチュウげんきでちゅう」と「ラストレジオンUX」といったところ。：たかみ〜

電撃トライアスロン ウエーブレースタイムアタック

振動パック対応バージョンが低価格で発売されたので、また新たな盛り上がりをみせているかな～？　とネラって開催した「ウエーブレース64」のタイムアタック。モードはエキスパート、コースはポートパイレーツに限定しての募集で、内容としてはチャレンジ魂をくすぐる好企画だったはず……なのですが、あんまり応募がありませんでした。ちょっと敷居が高すぎたんでしょうか？　それとも、もう旬を過ぎてたんでしょうか？　ともかくも、優勝した中野くんのタイムは驚異的なもの。中野くんには5千円分の商品券をプレゼントするね！　なお、次回のトライアスロンは『ディディーコングレーシング』の予定です。

1	中野真憲くん 京都府	1'23"054
2	谷内博一くん 滋賀県	1'24"289
3	森本　靖くん 神奈川県	1'24"878
4	庄司明彦くん 北海道	1'29"198
5	古川雄基くん 福岡県	1'32"552

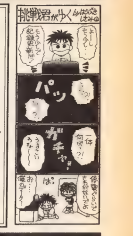
強者の殿堂

華々しく登場したこのコーナーなんですが、応募がイマイチ、いやイマサンぐらいです。それというのも、N64ソフトの少なさや、発売されているソフトの内容によるところが大きいのでしょう。早くこのコーナーが盛り上がれるような状況になってほしいものです。



⬅これが長谷川くんのデータ。すごい－

ここで、これまで読者から送られてきたもののなかから、2つだけ紹介します。どちらも殿堂入りにはおよばないが、ちょっとした強者ぶりだ。まずは大阪府のテルイカくん。彼は「テュロック」で、残機を9にしたうえでクロノフォース100にし、残機無限のチートコードを正統的に見つけてしまった！　これは信じがたいほどの強者ぶりなのだが、ご存知のようにこのチートコードはすでに公表されている。そのため、残念ながら惜しくも殿堂入りにはならずだ。また、新潟県の長谷川謙治くんは「FFV」で、なんとバッツ以外のキャラの経験値とABPをまったく上げない状態でクリアしてくれた（左の写真）。しかし、さらに低いレベル（同じ条件でバッツのレベル9）でクリアした強者が3年前の「電撃SFC」ですでに存在しているので、殿堂入りは見送り。再挑戦に期待!!



電シャラ・ランキング

N64の人気ソフトの、歴史に残る記録を競うこのコーナー。その時点での最高の記録を毎号掲載していき、更新されなければずーっとその人の名前が掲載されるという、とっても名誉あるランキングコーナーだ。記録を塗り替えることができたら、今すぐハガキで知らせてくれ！　毎月20日に締め切って、そのなかで最高記録の人が、新たにその名を歴史に刻めるぞ（新たな勝者にはテレカをプレゼント）。来月からは「ウエーブレース64」の最速タイムも掲載。「電撃トライアスロン」と同じく、モードはエキスパート、コースはポートパイレーツに限定してのタイムアタックにするぞ（つまり目標タイムは1'23"054）。さあ、キミの名前を歴史に残したかったら、今すぐチャレンジだ！

マリオサーキット最速タイム

大久保　哲くん　キノピオ　神奈川県(17歳)	0'51"94

スターフォックス最高スコア

平田　聡くん　京都府(17歳)	2028

やり込み Back-REVIEW
ゴールデンアイ

「殺るか、殺られるか、なのである。生命をかけた戦いでしか味わうことのできないような極限の緊張感、それこそが『ゴールデンアイ』の醍醐味だ。ゴルゴ13よろしく、はるか遠方にいる敵の眉間をスナイパーライフルで狙うときの、あの緊張感。夜のセヴェルナヤ雪原で、どこからともなく狙撃され、とりあえず物陰まで逃げるときの緊張感。"手に汗握る"とよく言うけれど、そんな生やさしい言葉では表現しきれない、思わず酔いしれてしまうような緊張感が味わえるのだ。そして、よくある『ドゥーム』系ゲームのように、「ひたすら敵を倒してゴールをめざす」単調な展開ではないところも◎。サイレンサー銃でコッソリと敵を倒していくことが求められるし、時には、両手ライフルでバリバリと突破しなければならない。隠れた名作になってしまわないよう、ぜひともいろんな人にプレイしてほしいゲームだ」　東京都　大木ボンドくん

パネポン向上委員会
パネポン狂なパネポン卿の恐怖！　パネポン教超布教

タテにパネルを消していく方法とその欠点を書いた前回の続き。タテがダメなら、というわけじゃないけど、ヨコ消しを覚えてほしい。この例では●を3つ並べて(①)パネルが消えている間に左の★を右にずらす(②)。すると●が消えた後に★が落ち(③)、連鎖が完成する(④)というわけ。この消し方のメリットは、パネルが消えた瞬間に消したいパネルをスキ間にねじ込む、という動作が必要ないので失敗が少ない。上から落ちてくるパネルが3つあるので、その下のパネルを使っての連鎖が起こしやすい（タテだと上からは1つしか落ちない）ということが挙げられる。ヨコとタテの消しを組み合わせれば、⑤のように●➡★➡■➡◆という連鎖も楽勝。上をめざすには必須テクだぞ。：パオウ中里

①
★　★
★●●←●

②
★→★
★○○○

③
★★
★・・

④
☆☆☆

⑤
・★
◆　●
◆　■　●
■■★★●
◆

キミのハガキを待ってま～す！

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃NINTENDO64編集部
「電撃シャングリラ」係

応募のきまり

各コーナーへのハガキには、かならずキミの住所・電話番号・年齢・氏名を明記してください。またひとつのコーナーごとに、かならず1枚のハガキを使って送ってください。データ確認のため、コントローラパックを送っていただく場合があります。

たかみ～



こんなふうに質問コーナーを担当していると、友人が昔のめちゃくちゃ難しいゲームを質問してやるぞ、と脅迫してきます。いい友人をもったな、俺（泣）。

ゲルニカ花子



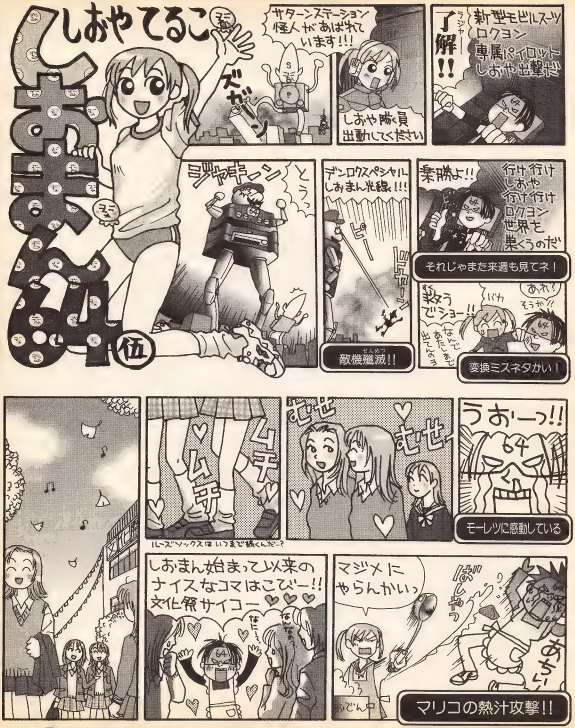
あっというまに夏が終わり、もうすっかり秋に。例年のごとく僕の髪も紅葉とともに赤くなる季節です。夏には黒かった髪にも、そろそろアキてきたしね。

似顔絵／川名景清

ゲームでシャララ

電シャラでは、「ゲーマーの桃源郷」の各コーナーへのお便りも待っております。それぞれのコーナーに採用されると「電撃テレカ」が、コンテストなどで優勝するとN64ソフトや5千円分の商品券がプレゼントされます（賞品内容はそれぞれ個別に告知します）。もちろん、ご意見ご感想なども大歓迎なので、ドシドシお便りを送ってください。

N64が世界を救う(と信じる)痛快コミック!!



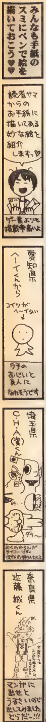
あらすじ64 「キミが落としたのは、この金のN64かい？ それとも銀のN64かい？」 泉から現れた妖精はしおやに語りかけた。金や銀のN64は欲しかったけど、人間正直に生きるのがいちばんだと思って、しおやは言った。「ぼくが落としたのは普通のN64です」。妖精は正直なしおやをほめてN64を返してくれたが、N64は水に濡れて壊れていた。発売日に買ったN64は保証期間も過ぎていた。

11月号のヤエちゃんがかわいかったので嫁にください。
（滋賀県・ヤシマモリ）●ということの方はN64を買って6か月めという女性です。ふう……。



しおまん64 東京ゲームショウ'97秋にN64の『新日本プロレス闘魂炎導』（ハドソン）の開発に関わっている悪友のホドリンといっしょに行ってきました（4コマ見てね）。次は任天堂スペースワールドへ行ってきたいですネ〜。目的はもちろん『ポケモン64』だーい!! 会場でワタシを見かけたら、声をかけてねっ♥♥（つーてもカオ知らないか♥）

おじいの正体ってなんですか？　宇宙人？
（埼玉県・宇野憲子）●編集長がグッズを作ってくれたら教えてあげます。ってダメ？





力作をお待ちしております♡♡

おハガキ64
今なんといっても欲しいのが、「なみのりピカチュウ」のデータ。欲しい!! 欲しい!! これはN64を持ってない人も、すぐ買いたくなるよね。さすが任天堂。でも、いったい何通出したら当たるんでしょう。今なら悪魔に魂を売っても欲しいと思う。お店とかでN64の説明書だけ万引するヤツもでるよね。きっと。そんな犯罪を未然に防ぐためにも、ぜひワタシにデータください、任天堂さん♥

おもしろすぎです。誰も止めやしないので、このままつっ走ってください。

（福岡県・せいら他）●3人から「誰も止めないから」と言われました。でもこのままエスカレートしていくとしおやが何をやりだすか不安です。

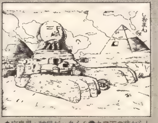




しおまんの素



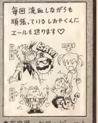
前回だけの特別編だったはずなのに、今回もたくさんのおハガキをもらったので、「しおまんの素」第2弾どうどう発表です。読者のみなさん、ありがとうです。ちなみにこのタイトルは「ゲー素」の中川だいめーさまに直接電話でOKをもらったので今回から公認です。おハガキくれたみんな、返事書くからちょっと待っててね。



⬆広島県・結局ゲックくん●クフ王の昔からしおまんとおじいとN64は存在していた。絵のどこかに「おじい」の文字があるので探してみそ。



⬆兵庫県・すいーとさん●かわいい女の子を描くのはとても楽しいですね。



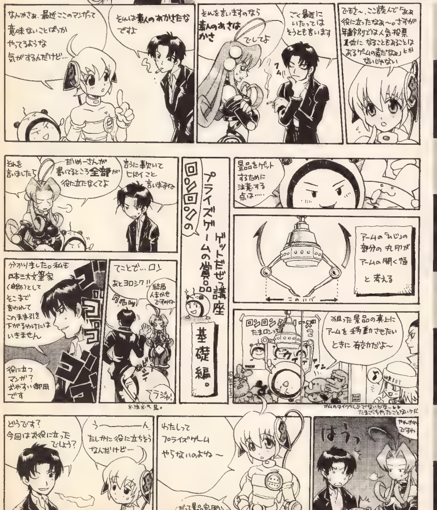
⬆奈良県・ケロッピー＝トードくん●読者サマの応援がしおやのエナジーです。

「神様と『ポケモン』対戦」が目標というアブナイしおや先生にお便りを!

●あて先　〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　電撃NINTENDO64編集部「しおまん64」係



すべての人に愛される
コーナーをめざします。
ってゆーか、以下略。





中川だいめー
詰め込んだレイアウトで、編集部の人たちどころか天下の大日本印刷にも迷惑をかける男。みなさ～ん、こいつですっ！　ムチャな注文するのは！



(男性読者≦女性読者)　(女性読者≦男性読者)
天堂はっぱ&天堂サンディ
読者さまのすべてのデータを管理する重要なセクションについている…ワリには気楽なおふたりさん。間違いを出したら減俸もんです。キビシー！



ロン
体内電池が切れると、ポントに役に立たない担当編集。じつはデンロクの編集者の中では最年少！　もうすぐ三十路だ(編注：寂しいです)。がんばれ。



and You!
そう読者さま
あなたのことです！

ゲームの素（略称「素」）は、ゲーム好きのあなたに贈る、N64メインのハズだけど、そのへんは比較的読者さまの要望まかせで、他機種のイラストや話題なんかも載っちゃってて、無節操な感じだけど、ゲームが好きな者同士なら、機種のカベを越えてひとつなかよく楽しくやってこうじゃないか！　な、な？　みんな、な？　というクラスのまとめ役的な崇高な宿命を背負っているかどうかは、いまいちよくわからんけど、心意気だけはけっこう本物だぜ、マイハニーな読者ページです。

その後のアレ

10月号の“ゲームのおつまみ”で結城碧さん：441：の「この一筆書きはホントにできるのか？」というハガキを紹介したところ、ムチャクチャな数の回答が届きました。それらによると、どうやら「一筆書きはできない」らしいです。しっかし、こんなに来るんだったら“教えて！へるぷみぃ!!”で紹介しとけばよかったなぁと今さらながら後悔の嵐。しかも力作揃いでしたので、どれか1枚だけを採用するというワケにはいきませんでした。今度はしっかりやるんで、今回はご勘弁を。：だいめー

おはようからおやすみまで暮らしを見つめるライオンがいたらイヤの巻

いきなりお知らせです。今回からこのページのここの文章は、だいめーの前フリだけをお送りします。ですので、お急ぎの方はこのページを飛ばして次のページからお読みください。

いやぁ、我ながら親切設計です。すごいっ、おりこうさんっ、ステキッ！　最近、近しい人からまったくと言っていいほどホメられないので自画自賛してみましたが、どうでしょうか？…ちょっと悲しいかもしれません。

はい、それでは次の行から前フリです。

とうとうＩＳＤＮ回線を使った本格的なＴＶ電話が発売されました。なんかもう、ここまで技術が進歩すると、夢のＳＦの世界なカンジ。…でもね、正直な話をしちゃうと、普及しないと思うんですよ、ＴＶ電話って。いや、会社とかの仕事で使うのならともかく、家庭用のヤツは難しいですよね。ハッキリ言って。

かと言って、別にハードに問題があるワケではないんです。値段が高いのは本体が普及すれば安くなるでしょうし、ＩＳＤＮ回線だって極端な話、国とか電話会社がつけかえちゃえばいいんです。新しい技術を浸透させるには、大会社や国が努力しないとイマイチ。個人だけでは、“ＴＶ電話ブーム”でも来ないかぎり、普及はしませんからね。過去の事例を見ても。

では、なにか問題なのでしょうか？　やはり、それは使う人間の気持ちにあると思います。

私って、なぜかは知りませんが、電話で話すとすごく緊張してしまうんです。それとは逆に、これは女性に多いんですが…「電話だと普段言えないことが言えるんです」という人もいるんですよね。なぜ、こんな両極端な意見が出るのでしょうか？　それはたぶん“相手の顔が見えない”からだと私は考えています。正確に言うと“相手の目”でしょうか。つまり、相手の目がないから、人によって緊張したり、リラックスできるんだと思うんです。

それに、ぶっちゃけた話、ＴＶ電話はごまかしがききません。相手に今の自分の顔を見せちゃうワケですからね。

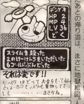
つまり、原稿書かないで寝ていたとしても、今までなら「すみません、今書いてます」とかごまかせたのが、ＴＶ電話だとそうはいかなくなるワケです。寝起きの顔を相手に見られますから。しかし、それ以上に現在ラブラブな生活を送っている人が大変でしょう。いくらなんでも、まだ片思いの人からの電話に、寝起きのだらしない顔を見せたり、風呂上がりの姿は見せられませんから。

まぁ、これってＴＶ画面をON／OFFにできるようにすればいいだけなんですが「せっかくＴＶ画面があるんだからつけてよ」なんて言われたら…断りにくいですよねぇ。ハダカだったらともかく(笑)。そうなると、今度は電話に人の目がつくことになります。これが問題。人によっては言いたくても言えないことが出てくるでしょう。これだけは技術で解決できるものではないと思います。気持ちの問題ですからね。

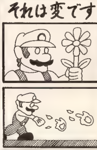
それでは今回の結論。現状でムリヤリＴＶ電話を普及させても、喜ぶのは“お子さんが長電話しなくなって電話代が大助かりの親御さん”だけなのは間違いなし。こんなカンジですか？…よく考えたら、“最初のページは前フリ”なんて言い切っちゃっていいんでしょうか？　書くことがないときは、どうするつもりなんでしょう、私は。…少し不安になったりして(笑)。

それは変です

いくらなんでも変だろ、それって。なとと言いたくなっちゃうくらい変なことを読者さまに問題提起してもらうコーナーです。じっちゃんばぁちゃんパパにママ、誰もがおかしいと思う、あんなことやこんなことをハガキにぶつけていただきましょう。でもって愛のあるハガキをお待ちしております。



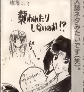
鹿児島県　外牧義大くん：292：たぶん、スライムのなきがらが6ゴールドなんです。たくさん倒したあとの帰り道は、まさに地獄絵図。



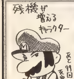
秋田県　電脳戦士くん：509：なぜ花を持つとファイアボールが撃てるのでしょう？　もしかしたら彼の幻覚なのかもしれません…ってヤバイ。



広島県　げっくくん：115：血はともかくとして、虫はヤバすぎ(笑)。シャレになってません。ドキドキもん。



宮崎県　刹那さん：374：む？　それはモンスターにですか？　それともパーティに？　なんか18禁の同人誌ネタみたいです(笑)。



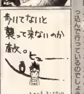
静岡県　睦月新吾くん：076：そこがゲームと現実との違いですね。まぁ、一発勝負だとクリアするのが大変ですから、よしとしましょう。



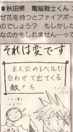
兵庫県　西之虎さん：444：それはもう便利な世界ですから。この世界には外国語学校なんかはひとつもありません。旅行もラクチン。



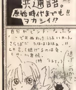
神奈川県　火の鶏さん：056：爆発は男のロマンですから。きっと、もっとエライ人におしおきされているんです。おしおきだベェとか。



神奈川県　杏本抹茶さん：078：まぁ、エンカウント方式のゲームだとそうですな。たぶん、自ら突っ込んで行っているのでしょう。



兵庫県　なかしまゆきこさん：312：弱い主人公など眼中にないんでしょう。そして、余裕ぶったあげく、強くなった主人公にやられると。



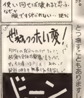
愛知県　十七夜宿さん：299：そこで死なない運命にある人たちですからしょうがないです。ドラマチックな展開には必要不可欠。



山梨県　蓮風ごうしくん：116：ねぇ…そりゃあ命がけで戦っている人にとっては憎悪の対象でしかないです。ムードメーカー以前の問題。



静岡県　谺くん：088：あちらの世界の装備は丈夫ですから。1万年くらいは布地でも平気です。環境にやさしいエコロジーな世界。



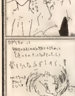
北海道　幻魔くん：360：まぁ、「スレイヤーズ」だと、パーティもろとも吹っ飛ばしますけどね。街ひとつ壊すこともありますし。危険。



東京都　月島咲耶さん：132：備えあればなんとやらです。…なんて言いつつ、新しい世界を見つけただけかも。



静岡県　リャリグラさん：298：もしくはまんまる。どちらにしても現実的じゃありません。たぶん魔法を使っているんでしょう。



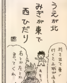
神奈川県　朝日弓彦さん：008：たしかに、ゲームによっては飲まず食わずで何日間も歩き続ける人がいます。骨とかの問題じゃ…。

ゲーム川柳

一部では、サラリーマン川柳よりもデキが良いと言われているコーナーです。ホメられているのかは微妙なところ。

ゲームなら
無敵になれる
タイガース
by Oちゃん

千葉県　Oちゃんくん：413：それもプレイヤーしだいです。やるしかー！



群馬県　方向音痴勇者さん：081：たしかに混乱するときもありますね。

目が疲れ
それでも魅力に
とりつかれ

神奈川県　ぶどう酒くん：389：やめられないもんはしょうがないです。

化粧品
買う金あたら
ゲーム買う

東京都　月島咲耶さん：132：歳くったら、そうはいかなくなります(笑)。

描かぬのは
描けぬと思う
心から。

岡山県　キウイベジタブルくん：510：根性で描き続ければなんとかー！

ルイージよ
主役やりたきゃ
マリオ殺れ
四五二・モジ殿

北海道　モジ殿くん：452：ヤバイです。犯罪のススメってヤツですか？

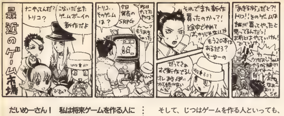
●松本剛編集長の名前は「タケシ」です。だいめーとロンは色校時まで「ツヨシ」とカン違い。

コードナンバー（CN）の説明でーすっ。「素」とP.140からの「彩色主義」に採用された人には、もれなくコードナンバー（CN）を差し上げていまーす。CNというのはね、テンロクとアナタをつなぐ世界でただひとつのステキなナンバーなの。一度もらったらコーナーがなくなるまでアナタのものよ。これさえあれば、ペンネーム(PN)が変わっても誰だかわかっちゃったり、ポイントの間違いも少なくなるからバッチリなのですう。ポイントについては次のサンディさんのトコを読んでね。でわでわ。：ぱっぱ

●ロン、じつは東京ゲームショウの『爆ボン』大会でマリオのコスプレをしていた！　本当です。

ムダ遣い一代記

いつも、ケチだケチだと言われるので(自分ではそう思わないけど)、この間、母が仕事で遅くなるときに、思い切って¥10,000の特上寿司をとって、兄弟にごちそうしました。そしたら、なんと母がおみやげに寿司を持って帰ってきたのです。そして、その上、寿司を食べた姉は「さっき食べたのよりおいしい」とまで言いやがりました。くそお、なんてヤツだ、こうなったらドケチでとおしてやる。：神奈川県　ぶどう酒くん：３８９：※それは不幸でした。とりあえず10P差し上げますから…。



マンガ／多摩屋猫丸（編注：ゲームもたかいですからねぇ）

だいめーさん！　私は将来ゲームを作る人になりたいんです。どうしたらなれるんですか？　それに私は…なんと目が悪い！　…こんなんでなれるのでしょうか？　教えてくり〜!!

（北海道　とまとさん：５１１）

とまとさんは、小学６年生ですよね？　でしたら、まだ目がよくなることもあります。目のお医者さんに行って見てもらうといいかもしれませんよ。それにゲームを作る人は目の悪い人ばかりです。メガネをかけて見えるんだったら問題ありません。ゲームは作れます。

そして、じつはゲームを作る人といっても、いろいろなお仕事があるんです。どんなゲームにするか考える人、絵を書く人、音楽を作る人、コンピュータにプログラムする人などなど、たくさんの人がゲームを作っています。昔はひとりで作っていたこともあったのですが、今ではひとつのゲームを作るために、たくさんの人ががんばって働いています。ゲームを作る人になりたいのでしたら、まずは自分の好きなことをがんばってみましょう。そうして、いつしか人にホメてもらえるようになれば、きっとゲームを作るお仕事ができるようになるはずです。がんばってステキなゲームを作ってください。

私、声優さんをめざしてまス！　でも、声優になるためには、具体的にどーしたらよいのでしょうか？

（神奈川県　椎名めぐみさん：５１２）

そういうことは、本職の声優さんに聞いてください…って、いきなり冷たくなります(笑)。ごめん、ウソ。たしかに取材とかで声優さんに会うことがありますけど、それはあくまでインタビューですからねぇ。

…あ、声優で思い出したんですけど、あるＯＶＡのＣＤのライナーノーツ…ほら、ジャケットといっしょになっている説明書みたいなヤツ…に知り合いのライターの名前が載っていたときにはビックリしました。雑誌の企画でガヤをやったそうですが…いいなぁ、あこがれます(笑)。

そうだ、ガヤってご存知ですか？

例えばドラマ等で〝人気のレストランで会話をしている主人公たち〟のシーンがあるとします。そこには当然、主人公たちのほかにもお客さんがいるワケです。その〝主人公たちのほかにもお客さんがいる〟雰囲気を出すために、声優さんたちが後ろで〝ガヤガヤ〟します。これがガヤ。新人などが、現場の雰囲気を知るためや、慣れるために行っている場合もあるようです。

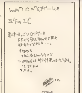
話が３光年先に飛んでしまいました。本題に戻りましょう。まず聞きたいのですが、椎名さんはどのくらい声優さんのことを知っていますか？　現在、日本には声優という職業の人が2,000人ほどいると言われています。キネマ旬報社から発売されている「声優事典」には1,800人近くの声優さんが紹介されていますが、椎名さんはそのうち何人くらいご存知ですか？　いくらなんでも、「声優事典」で紹介されている全員を知っているワケがありませんよね。これだけでもおわかりになられると思いますが、私たちが知っている声優さんは、声優としての頂点に近い人ばかりなのです。

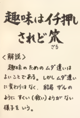
つまり、椎名さんの肉親や知り合いに声優さんや業界の方がいてコネでもなければ、いきなり声優さんになるのは、かなり難しいワケなんです。もし、椎名さんにコネがない場合は、声

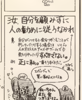
ハガキで金言・格言

あなたの金言や格言をハガキに書いて送ってきてください。もしかしたら、それで人生変わっちゃう人がいるかもしれません。きっと。

➡神奈川県　朝日弓彦さん：００８：そこはそれ、使う人しだいでどうにでも。

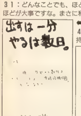




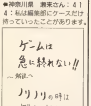


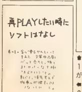
⬆神奈川県　ぶどう酒くん：３８９：なんとなく笑点の大喜利なカンジです。うまいっ。

➡兵庫県　すいーとさん：４３１：どんなことでも、ほどほどが大事ですな。まさに私。



⬅神奈川県　瀬来さん：４１４：私は編集部にケースだけ持っていったことがあります。



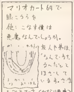


⬆千葉県　Ｏちゃんくん：４１３：「これが終わったら」が３回も４回も(笑)。

⬅神奈川県　吉本抹茶さん：０７８：昔、金がないときこれやって後悔しました。

あの人は天使？　それとも悪魔？

みなさーん、せめぎ合ってますかぁ？　あなたの中にいる天使や悪魔にハガキを書かせてみてください。きっとおもしろくなるハズ！



⬅山梨県　蓮風ごうしくん：１１６：精進の結果です。行為は悪魔かもしれませんが。

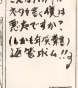




⬆広島県　さかさクラゲさん：４６２：まさに悪魔(笑)。お子さんにはナイショです。

⬅兵庫県　秋野充由希さん：４１７：見られても大丈夫なので、ギリギリセーフです。

➡静岡県　モノピーくん：５０５：環境保護運動なカンジなので、あなたは天使です。







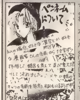
⬆宮城県　芙欧珠磨さん：２１０：アデランスの番号を教えた人もいます。９６９６。

➡神奈川県　椎名めぐみさん：４８８：人によっては意見が分かれるところです。

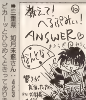
教えて！へるぷみぃ！

～あなたのペンネームが知りたいわあん♡～の巻

今回は10月号の大晴天豊年満作さん：３４１の質問の回答です。ものすごくたくさん来たハガキの中から選ばれた７枚を紹介いたします。

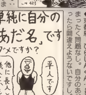


➡三重県　如月未藍さん：４２３：ピカーッとひらめくときってありますよね。本人がよければ可です。





⬆宮城県　芙欧珠磨さん：２１０：語呂がよいのは重要かもしれません。覚えやすいですから、けっこう大切なことです。



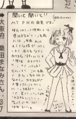
⬅京都府　ひらじんくん：２５５：まったく問題なし。自分のあだ名だったら間違えようないですし。

⬆大阪府　八雲さん：４０５：縁起をかつぐってのもいいかもしれません。それこそ名づけ親の気分になってやりませんと。



⬆京都府　空たまごさん：０９０：好きなものから名前を引用してくるにしても、常連さんはひとひねりありなのですね。

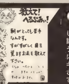
➡大阪府　桑田まなみさん：３７８：では、ここはひとつお子さんにもPNをつけてみては？





⬆東京都　月島咲耶さん：１３２：なんか作家さんみたいでカッコイイです。PNも定着してしまえば、こっちのもん。

➡神奈川県　ぶどう酒くん：３８９：一般社会で生きている人なら、誰もが一度は悩むことでしょう。



●次回の〝教えて〟はこれなのです

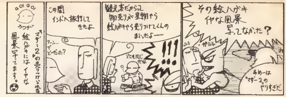
次回も私とはまったく無縁の世界、「朝、すがすがしく目覚めるための方法」です。私だけでなく、雑誌で働いている人は、とーんと聞かない言葉でしょう。こんな一般常識とかけ離れた人たちは、どこかにほっておいて(笑)、みなさまどしどし回答のハガキをくださいませ。あと、ここだけの話、採用をめざす人は人が考えつかない回答を書くといいらしいですよ。あくまでウワサですが…ミンナニハナイショダヨ。50ルピー。なお、回答編は98年２月号にお送りする予定です。お楽しみに！

もし、みなさまのPNやCN、ポイントが間違っていたら「素」までハガキで知らせることよ。そうしないと、いつまでも間違ったままになってしまう可能性がとても高いんですの。また、PNを変えるときや住所変更の場合も同様にハガキで知らせてくださいね。なお、あて先は「はっぱ&サンディ、○○違うよ(○○変えました)係」ですわ。とくにポイントは、ほかの読者さまにも関係ありますから、気がついたらすぐに知らせてくださいまし。その場合は、ご面倒でもハガキでお願いいたしますわ。　サンディ

イラストレーターのひみつ 川名景清編

「素」のイラストレーターさんの秘密暴露大会～。ドンドン、パフパフ。今回は川名景清先生です。キャラクターよりもゲーム性重視の自称“ОLDゲーマー”な先生、かかと落としと腹筋二段突きが得意技で、苦手なものはカマドウマとタバコだそうです。これだけ読むとワケわかりません(笑)。人に自慢できることはアーケード版の「源平討魔伝」のスコアが全国で数か月間トップだったこと。今でも「源平」を敬愛しているそうです。まぁ、PNでだいたいの想像はしていましたが(笑)。

マンガ／川名景清（編注：どんな風景なんでしょーか？）



優さんを養成する学校に行くのがひとつの手でしょう。現在、この手の学校はかなりの数…10校以上ありますが、たいていは東京にあります。ですから、専門学校に入るにも地方の方は、まずは上京しなくてはいけません。そして、仮に上京したとしても、今度はどの学校に入ろうか迷いますよね、なんせ10校以上あるんですから。学校選びはハッキリ言って重要です。学校を選ぶ基準としては“その学校から有名声優が生まれている”とか、“声優プロダクションが経営していて、優秀な卒業生はそのままプロダクションに入れる”ことなどでしょうか。

このほかには、まずアイドルとしてデビューしてだんだん声優さんに移行していくとか、役者を本業にして声優さんもやるとか、いろいろ考えられます。とりあえず、現在は声優さんのエッセイがたくさん発売されていますので、そちらを読まれてみてはいかがでしょうか？　好きな声優さんが書いているエッセイだけでもいいんです。その人がどういう思いで声優になったか知るだけでも勉強になると思います。…と、ここまで書いたところで、声優さんのエッセイ本がどのくらい発売されているのかを調べてみました。そうしたら多いのなんの。ほとんどが主婦の友社…電撃の発売元じゃん(笑)。

長くなりましたが、学校へ入るにしろ、なんにしろ、椎名さんのがんばりしだいです。がんばってくださいね、応援しています。デビューしたらサイン色紙くださいね。待ってます。

突然ですが…だいめーさんは下品な女をどう思いますか？　というのも、私はどうやら人様より品性が下劣らしく、周りの男性が女扱いしてくれません。しゃべれば「だまってりゃ見れるのに…」などと、ため息をつかれたり、動けば「お前、本当は男だろう」などと、ののしられます。単に男性の前で本性を隠していればいい話なのですが、なんかひきょうで嫌です。しかし、このままでは結婚もままなりません。私は上品に更正しなければならないのでしょうか？

（埼玉県　オゲレッター21さん：476）

とりあえず「だまってりゃ見れるのに…」と言われるのですから、オゲレッター21さんのルックスはそこそこいい感じなハズ。よかったですね、「お前、見たまんまだな」とか言われるよりは、よっぽどマシだと言えましょう。実際、そういう人も多いですし(笑)。ただ、注意しなくてはいけないのは、特定の人物、例えばジョンくんといたしましょう。そのジョンくんだけが「だまってりゃ見れるのに…」と言っているならば、もしかしてオゲレッター21さんのルックスは十人並なのかもしれません。なぜなら、もしかしたらジョンくんは、オゲレッター21さんに好意を持っているかもしれないからです。まぁ、周りの人全員にこう言われているとしたら、それはそれで問題なんですけどね(笑)。

たぶん、私が思うに、オゲレッター21さんは、下ネタが好きなんでしょう。なんといってもPNがPNですし(笑)。しかし、それがいけないんです。男ってのは非常に単純ですから、多くの男は「若い女性に下ネタが大好きな人はいない」とか思っているのです。これはもう、男の幻想でしょうね。ですから、下ネタが大好きな…って、もう決めつけてますが(笑)…オゲレッター21さんには男はどう対処したらいいかわからないんです。結局、「オゲレッター21さ

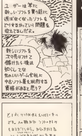
〈ドキドキしながら次のページへ！〉

大任天帝国 未来予測管理室
だいにんてん ていこく みらいよそく かんりしつ

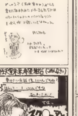
燃え燃えです、読者さま。とても商業誌に載せられないのが多くて困ったりして(笑)。

➡神奈川県　火の鶏さん：056：これはゲーム業界だけの話じゃないです。本当に。





⬆愛知県　肇くん：133：こうなると、コピーの問題などが出てくるんですよねぇ…。



➡富山県　伊東沙音さん：054：タイトルが多ければ、ハードに勢いもつきますし。

➡京都府　空たまごさん：090：むむぅ、大人の事情ってヤツですか？　不可解です。





京都府
ひらじん
：255

N64は開発者の力量が如実に出るハード（らしい）。ということでレベルの低いメーカーはN64でわざわざ作る必要ないし、作ってほしくないねぇ。あと僕は別に何とも思わんけど、CMがアカンらしい。だったらCMからなんとかしいや。

⬆京都府　ひらじんくん：255：非常にキビシー！　私、「007」のCMは好きです。

➡神奈川県　朝日弓彦さん：008：なんだかんだいったって、重要な位置にいます。



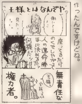
俗物禅問答
～ゲームにおける王様とは何ぞや？～の巻

今回は10月号の回答です。人それぞれ意見がありますね。いやはやもう。

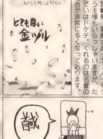


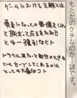
⬅神奈川県　火の鶏さん：056：たまにモンスターだったりしますから、疑ってみるのもいいかもしれません。でももって反逆罪で死刑。

⬅宮崎県　刹那さん：374：そういう王様もいらっしゃいますが、たいていはドケチ。くれるのは名誉の場合が非常に多くなっております。



⬅群馬県　歩月たゆたさん：088：じつはイスとフュージョンしているという説もあります。いえ、今作ったんですけどね。





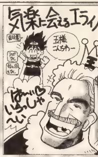
⬅愛知県　タロキチM・Mくん：513：たしかに強引です。それだけ財政がひっ迫しているのか、それともただのケチなのか…謎です。



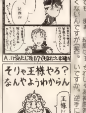
⬅埼玉県　鳩サブレさん：228：かわいすぎです。でも浮気の問題解決まで勇者に依頼したら王様失格。小島か塔に幽閉です。



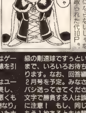
⬆千葉県　楓くん：438：つまり、なんでも自分の言ったとおりになる人ということでしょうか？　しかも、その権力は絶対で、後先のことを考えてない…なんかヒドイ人です(笑)。



⬆兵庫県　ゐかづちねずみくん：278：とってもフレンドリーな王様。この調子で新婚さんにも接してもらいましょう。たまにはこんなんもええでぇ。と、いうことは王様＝桂一枝。



⬅京都府　空たまごさん：090：ゲームによって、それぞれ想いが違うようです。でも、まあ、結局は王様にはなりたくないんですが(笑)。



⬅京都府　ひらじんくん：255：そりゃそのとおりなんですけど、それじゃあ禅問答にならないじゃないですか。逆手に取られた代10P。

次に問うのはこれ！

いつもさまざまな回答をありがとうございます。さて、今回募集する問いは「ゲームハードとはなんぞや？」です。参考までに、以下のふたつの例を挙げておきます。これらを読んで自分なりの結論を出してみてください。最後は読者さましだいです。高レベル。

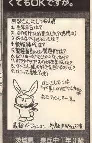
例①「ゲームハードとはゲームメーカーごとの境界線を引くための道具なり！」

例②「ゲームハードとはユーザーという栄養源で成長し、それによっては良くも悪くもなるデリケートな生き物なり」

今回もエスプリの効いた大人の回答から、そりゃ番場蛮級の剛速球ですぅというものまで、いろいろお待ちしております。なお、回答編は98年2月号を予定。みなさんバシバシ送ってきてください。あ、文字で勝負する人は誤字脱字に注意！　もし、同じネタがもう1枚あるときは間違いなく不利になりますからね。

ロンのさっぱり役に立たないゲーム人生相談

さりげなく、少しずつ、コーナー名が変わっているのにお気づきでしょうか？　気がつかなくてもOKですが。



茨城県　泉丘中1年3組28番くん：514からのおハガキです。まじめに答えてもつまらないのでスーパーエキセントリック少年な感じでまとめて答えていきましょう。

1：今年。
2：[illegible]した。
3：ヒカリ系。
4：ヒカチュウ。
5：[illegible]－0、[illegible]＝メカテクホディ社。
6：ギャートルズ。
7：芽の部分に毒があるぞ。POTATO CHIPS POTATO TIPS
8：昨日スナッチしたペンゾン。
9：舞鳥さんちの飼い犬ペスの10年来の友人。

くはあ。エキセントリックというよりも電波キャッチ系の答になってしまいました！　答が変すぎてようわからんです。ひとつひとつの答を読みながらあなたなりのツッコミをいれてみてください。例：「それは、はじめ人間やがな！」「[illegible]素子かい！」「スナッチャー」やん！」などなど。

●ロン、マリオのコスプレをしたのはいいが、「ヒゲ」がなかったため、ただのヘンなオヤジになる。

GAME NO MOTO

も～大っ変！　この秋はTVアニメが大量発生してますぅ～。メジャー・マイナー合わせれば10作品は新番組ですっ。でも、新番組ったって続編や原作モノ、ゲームと連動してるのが多いから、視聴者も安心、スポンサーも安心でダブル安心♡　よかったね～…ホントにいいのかなぁ？　アニメって金食い虫だから、スポンサーの問題とかいろいろあるとは思うけど…クリエイターの人も信用失わないように、良い作品を作ってね。あ、「これらが終わってからが不安」って、だいめーさんが言ってます。　はっぱ

深〜い人へ 1
FOR DEEP GAMERS

最近はゲームセンターに行ってもUFOキャッチャーばかりやっている俺です(「KOF'97」と『ポケットファイター』は少しやりますけど)。で、気がついたんですが、UFOキャッチャーの景品ってゲームセンターのある街によってずいぶん内容が違うんです。では私的に調べた調査結果をお知らせしましょう(首都圏近郊版)。秋葉原：ゲーム、アニメキャラ系が多い(ゲーセン数は少ない)。新宿：ゲーム、アニメキャラ系、ディズニー系など比較的バランスよい品揃え（ゲーセン数は多い)。→

イケてるイラスト、イッてるイラスト 大集合

読者さまのイラスト大爆発なコーナー。その名のとおり、イラストで勝負していただくので、あまり文字を多く書かない方が採用されやすかったりします。基本的にはですよ。



⬆京都府　ひらじんくん：255：これだけ帽子があれば、しばらく帽子に困りません。あ、もしかしたら残り人数にも困らなくなるかも？　おなかも減るってもんです。





⬅群馬県　ローグ中隊くん：499：あの振動パックでウーヤーターなCMのイラストですね。「素」には数多くのイラストが来ますが、このふたりを描いたイラストはこれだけでした(笑)。よく見るとバックにも見覚えがある人も…。目のつけどころがシャープで16P。



➡滋賀県　草薙延博さん：236：トーンなしの気合い入りまくりなイラスト。これだけのカケアミは見事の一言です。努力料として、10P差し上げます。



➡東京都　とてねぬ子さん：339：最近、さすがに少なくなってきたジョゼットさん。こういうキャラゲーが増えてくれると個人的にうれしいです、私。



➡大阪府　楚川ゆうさん：373：カッコつけてますが、手には爆弾持っているリンク。しかも火ぃついてます。かなりな爆弾男でエマージェンシーール。



⬇大阪府　弓崎カイさん：467：忍者は修行が大事でゴザルよ。ニンともカンとも…って、ハットリくんが言っていたかどうかは知りませんが、滝に打たれるのは修行の基本かと思われます。あれって冷たいよりも痛いんですよ。本当は。



⬇京都府　空たまごさん：090：書かなきゃわかんないのに、自分で自分をツッこんでいます(笑)。こういうところに人柄が現れるんですね。いいことです。





⬅東京都　理悟改さん：451：ネコ耳が好きでたまらない人にはバッチリなキャラ。電撃PSでレビューをしているミミっちーはもうメロメロでしょう。

⬆兵庫県　ゐかづちねずみくん：278：タイトルは「はねっかえりーズ」だそうです(笑)。アニメ見てないとぜんぜんわかんないところがマイナーでよし！　たしかにアニメは単純な話で、深いアニメに食傷気味な人にはいいかも？

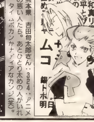


⬅茨城県　鈴木槐さん：461：かなりイッちゃってますが、「ストII」のバルログなことはわかります。かろうじてですけど(笑)。ウソですよ、ウソ。

➡広島県　げっくくん：115：リースはもう文句なしでバッチリでした。気合い入りまくってます。



➡熊本県　吉田旬太郎さん：324：アニメ版の悪い人たち。あとひとり太めの人がいれば、タイムボカンかナディアなカンジ(笑)。



➡京都府　月子さん：095：この前、パズルゲームが発売されました。それだけキャラが立ってるってことなんでしょうね。



➡京都府　サバ缶さん：174：そりゃあもう武闘家と言えば肉マンですから…って、ウソなので気にしないでください。すまん。



〈ドキドキした前のページから〉

んは男」発言となるワケですね。

でも大丈夫！　結婚なんて男が余っている昨今、女性から声をかければなんとでもなります。とくにゲーム業界などは女性が非常に少ないですから、女性はたいていモテモテです。それはもう多少問題ある女性でも大丈夫ですから、少しくらい品性が下劣だってバッチリ…って、すべてのゲーム業界の女性を敵に回してどうするんですか、私(笑)。いえ、私の知っている女性に問題がある人なんて、ひとりもいませんよ。あぁ、いないさっ(笑)。オゲレッター21さんも、いざとなったらゲーム業界に就職すればいいだけですから、安心して品性下劣を貫きとおしてください。そのうち、TPOをわきまえるようになってきますって。大丈夫、大丈夫。

先日、いきなりアニソン対決を挑まれました。結果は、サンライズ系＝負け、タツノコプロ系＝負け、戦隊モノ系＝負け、ガンダムオンリー＝引き分け、ノンセクション＝(ボロ)負け…でした。だって「ザブングル」とか「オーレンジャー」、「マチコ先生」熱唱すんだもの。「ダイオージャン」や「変身ガラット」ってなに？　私より年上のバリバリアニメオタク女性って初めてで、スゲー感激っス。素のみなさんは、得意なアニソンジャンルってありますか？　では彼女の十八番「ムテキング」でお別れです。♪ムテキテキテキムテキンキーックー、夢は…。

(埼玉県　モリ子さんくん：026)

えー、いきなり細かいことを言いますが「ダイオージャン」は「最強ロボ ダイオージャ」、「変身ガラット」は「超力ロボ ガラット」が正式名称です。どちらもガンダムなどを作っている、あのサンライズ産のロボットアニメ。ちなみに「ガラット」の方は、10月25日に「超力ロボ ガラット メモリアルボックス」と銘打ったLD－BOXがバンダイビジュアルより発売されます。お値段は、LD7枚組で￥42,000。1年間の限定生産なので、プレミアは必至です！ぜひとも、この機会にお買い求めを…って、私はバンダイビジュアルの回し者ですか。まったくもう…バンダイビジュアルさん、なんかください。当方、過去にいろいろ宣伝してます(笑)。

それはともかく、この2作品を知っているとは、かなり年期が入ってますね。その女性は。特撮ヒーロー物や学習雑誌のアニメ、さらにはロボットアニメまで網羅しているとは…かなりいいカンジです。モリ子さんくんも、そういう趣味が合う人とは仲よくしておきましょうね。あんまり出会う機会がありませんから。とくに普通の生活していると(笑)。

あ、そうそう、得意なアニソンのジャンルですね？　私は…そうですねぇ、ちょっと前にマンガ家さんたちとカラオケに行ったとき、

「だいめーさん、ささきいさおとか水木一郎系がメチャクチャ強いっすね」

「歌うと声が変わりますね。あははははは」

などと言われたので、たぶんスーパーロボット系です。あと、カラオケとは関係ないですが、最近のお気に入りは「スーパーロボット大戦」のサイバスターのテーマ「熱風！疾風！サイバスター」ですね。水木一郎氏と影山ヒロノブ氏



マンガ／藤井福助（編注：会場内を歩きまわるだけでけっこうな運動になりますよね）

GAME NO TOMO 古めの話で申し訳ないんですが、ゲームショウにも出展されていたPSの『風のクロノア』のCGムービーはすごかったですねぇ。いつものナムコPSソフトのCGムービー同様、映像がきれいなのはもちろん、モーションキャプチャーで取り込んだであろう主人公の動きのよさは、ただただ関心してしまいました。…そう言えば今年、ナムコはPSの『ソウルエッジ』のCGムービーを世界的なCGコンベンションであるSIGGRAPH（シーグラフ）に出展して、CGアニメーションの部門で見事に入選し

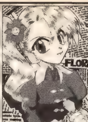
→吉祥寺：新宿の品揃えとほぼ同じ（ゲーセン数は中ぐらい）。立川：UFOキャッチャー自体あまりなし（笑）（ゲーセン数は少ない）。八王子：新宿の品揃えに、独自の賞品をプラス（ライター、たまごっち…など）、１回200円の店も多い（ゲーセン数は多い）。町田：新宿と同様の品揃え（ゲーセン数は多い）。横浜：UFOキャッチャーよりプリクラが人気。ゲーセンの入り口にはプリクラだらけで人だかりができており、店の奥まで入れないことも。以上、何の役にも立たん報告でした（笑）　：ロン



←愛知県　M66くん：515：中性的なリンクです。それになんか気が弱そうっていうか、ナイーブそう。こんなんもたまにはいいです。



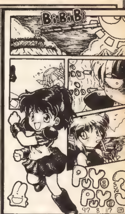
←兵庫県　すいーとさん：431："コイツが好き"あてにきたイラスト。かなりイケてたので、勝手にこちらに持ってきました。



←三重県　如月未鑑さん：423：まだ、発売日が決まっていない「エルテイル」（仮称）。もちろん、如月さんが一番乗りでした。



←埼玉県　鳩サブレさん：228：ちっともうれしくないです。なんせ目玉オヤジですから。オヤジのぱんちら代10P。



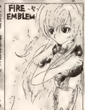
↑広島県　げっくくん：115：今回の愛ある「ぷよSUN」のイラスト。カットひとつひとつに愛があふれています。この調子でイッといてください。



↑奈良県　砂羅ぐんもさん：885：そう言えば「ドラクエIV」はリメイクされていませんね。ぜひともリメイクしてもらいましょう。しかもイッキにN64で！　どうですかっ、エニックスさん！　…え、PS版が先？　そりゃあごもっとも。



→千葉県　トッピンチョコさん：303：いわゆる"おんなごころ"を理解できない人は、いろいろ問題があります。しかし真に理解したと思っている人も問題。



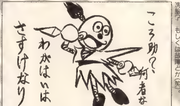
→大阪府　藤島絵猫さん：159：フュリー。羽はペガサスの羽でしょうか？　アレルギー体質の人はツラそうです。ロマンないですね、私。ごめん。



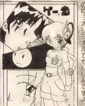
↑東京都　パンダダーさん：272：ちょっとでもテーマが重いと、つまらないと言う人がいます。なんかさびしいですよね、それって。人それぞれですけど…。



→神奈川県　かたぱんさん：207：現在、私の手元にプリクラありません。はがれちゃったんですかねぇ。いやはや、残念です。ハガキの裏に対するコメント。



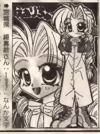
←青森県　寺沢肉饅くん：492：そうでしたか、大変失礼をいたしました。私はコロ助だとばかり…ってぜったいコロ助です、この人。しかも、目がどこかにイッちゃってるし…はっ、もしかして洗脳？　もしくは故障とか（笑）。



←山梨県　蓮風ごうしくん：118：ロンは毎回、かぶりモノが違うので顔だけだそうです。そんなに気にしなくていいのに…オリジナルでもいいんですよ。



→愛知県　藤くん：133：なつかしの「F-ZERO」のレーサー。たしかに、こんなイラストばっかりじゃガッカリ。



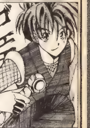
→宮城県　綴喜絃さん：137：なんか文字がピカチュウでチュ。チュッ…って、野郎がやってもかわいくないです。断罪。



→神奈川県　ぶどう酒くん：389：なんかラブリーなイラストです。ちなみにサスケはホントに青い目をしてます（笑）。



→静岡県　睦月新吾くん：076：「ぷよSUN」がN64に！　そのうれしさのあまりにトリップしておられます（笑）。



→大阪府　貴華なりこさん：306：こちらの方がヒーローっぽいところがステキです。次はこのキャラでアニメ化（笑）。

のツインボーカルがもうカッコよすぎ！　…と、ここまで書いたところで、電撃ライターの生き地獄…いえ、生き字引とまでいわれているユカマン先生からツッコミが入りました。

「だいめーさんっ、水木一郎さんと影山ヒロノブさんの前にＭＩＯさんがＳＦＣの『第４次』が発売された頃に歌ってますよ」

ありがとうございます。さすがは「大化の改新当時、中臣鎌足に助言をしてあげた人物」と、一説には言われているユカマン先生です。そうでしたか、あの「ダンバイン」の主題歌などで有名なＭＩＯさんが歌っていたとはちっとも知りませんでした。またなにかあったら、教えてください…って、直接本人に言えって（笑）。

ともかく「熱風！疾風！サイバスター」です。どこかのカラオケに入れてくれませんかねぇ？　歌いたい人は私の周りだけでも10人は確実にいるんですが（笑）。ここはぜひとも、カラオケのメーカーさん、お願いします。では、私の十八番「ムーンライト伝説」でお別れです。♪ごめんね、素直じゃなくって…って、いったいどこがスーパーロボット系なんでしょう？

聞いてください。私はよく、知らない男の子から声をかけられます。しかも年下。やはり、日頃からゲームの話をしたり、おもちゃ屋さんをうろついたりしているせいでしょうか？　それとも、よくギャグを飛ばすせい？　はたまた、男の子に声をかけられやすいオバカな顔をしているからですか？　プリクラを貼っておきます。

（兵庫県　なかしまゆきこさん：３１２）

プリクラが２枚貼ってありました。しかもフレームが"「エヴァ」のアスカ"と"ちびまる子ちゃん"のヤツが（笑）。いやぁ、こういうのっていいですね。なにって、どんな人がハガキを書いているのかがわかりますから。

それはともかく、プリクラを見ると、なかしまさんはいわゆる「やさしそうな顔」をされています。男の子にかぎらず、小さいお子さんというのは非常に敏感で、一瞬にして相手が"怖い人"か"やさしい人"かを判断してしまいます。したがって小さいお子さんからよく声をかけられるという人というのは、やさしい人が多いんですね。しかし、こう言われて、ただ喜んではかりじゃいけません。相手は当たり前ですが、大人げないです（笑）。ほっておくと、際限なくなりますから。ここはひとつビシッとキメてやりましょう。そうですねぇ、

「ふっ、たしかに私は、このおもちゃ屋でよくうろついているけど、あなたがたとは違うのよ。その辺はわかってて？　ふふん」

とか言っちゃうと、かえってお子さんにウケてしまう可能性があるのでダメです。それより問題は「よくギャグを飛ばすせい？」の部分。もしかして、おもちゃ屋さんでギャグを飛ばしているんですか？

「まーったく、最近は"エヴァ"のキャラクター商品ばっかりね。もう"エヴァ""エヴァ"ってエヴァんないでよっ」

…どうもすみません、ごめんなさい。いくらなんでも、こんなんじゃあ今日び喜んでくれるのは飲み屋のオヤジくらいなもんです。ま、対応

〈ワクワクしながら次のページへ！〉



マンガ／イリエマサヨ（編注：ポケモンの戦闘準備ができるまで３分ぐらいかかりそうです）

●デンロク編集部にMACが入る！　使いこなせるの？

…ています。すごいですねぇ。確かにあのムービーは音楽とシンクロしていてテンポも動きもよく、見ていて気持ちがいいし、かっこよかったですよね。この入選は、日本人が作った作品が評価されたというのと、その作品が「ゲームのムービー」であるという点で、二重の意義があると思うのですがどうでしょう？　今後、力のあるメーカーはＣＧをメインにした映画作りにも挑戦していくようですけど、ゲーム制作上で蓄えたノウハウを武器にして、その分野でも成功できるといいなぁと願っております。：ロン

素のオススメ 映画原作編

今年は映画がやけに元気なような気がいたしましたわ。アニメはもちろん、実写の作品もいいのが多くて、うれしいかぎりですわね。今回は、東映系で公開中の豊川悦司さんなど、豪華キャストが出演する映画「Lie lie Lie」、それの原作をオススメいたしますわ。原作は中島らもさんの小説で、タイトルは「永遠も半ばを過ぎて」(文春文庫刊)。主人公が電算写植オペレーターですから、出版業界のことを知ることもできますわよ。興味がある方は読まれてみてはいかがかしら？　：サンディ

●編集ライターの宮田さん(ジャイアントロボ似)、ネコを「ちゃん」づけしないでください。ねっ？

お笑いマンガ 一色劇場

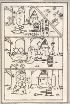
基本的にネタは1枚のハガキにまとめましょう。やはり、同じ土俵で勝負しないと不公平ですから。どうしても1枚にまとまらないときでも、最大2枚が限度です。



◆千葉県　槐くん：438：しかもなんか愛想がいいです。とってもさわやかさん。でも、友だちにはなれそうもありません(笑)。



◆青森県　寺沢肉屋くん：492：どうやらキノコ違いのようです。このあと彼は成層圏から飛び出し、3日後には月へと到達する予定。











◆長野県　楠本由貴恵さん：479：風紀委員が『ときメモ』を知らない以前に、コスプレして登校しているのが問題かも。

◆長野県　ジュン万次郎くん：484：ほのぼのしているかのように見えて、じつはブラックという、深い味わいのマンガでした。

◆北海道　青山みいきさん：339：よく見ると、髪の毛の下の顔が笑ってます。そんなにうれしかったんでしょうか？　…うれしいかも(笑)。

◆広島県　げっくくん：115：システムに問題があっても味わい深いのがシリーズの特徴ですから。きっと開発者も意図して作ってます。



◆青森県　松本みきさん：380：人の趣味をとやかく言っていけませんが、やはり言いたくなるでしょうねえ。そっとしておきましょう。

◆神奈川県　吉本抹茶さん：078：どんなことが起ころうとも、自分のやるべきことは、ちゃんとやる。いい仕事しています。



◆愛知県　馨くん：133：まあ、そこはそれ、我々と違うということで。怪物くんなんか、手足の骨がつながっているし(笑)。



◆神奈川県　ぶどう酒くん：389：使い方はわかりましたが、このあとどこへ飛び立ったかが謎です(笑)。それは昭和40年代からの謎ですから。



◆大阪府　弓崎カイさん：467：気がつくと朝。集中していると、そんなこともあります。それってけっこう大事です。

コイツが好き♡

あいつはマイナーだけど、そんなところも好きなんだよな…って人もバッチリなコーナーです。



◆千葉県　トッピンチョコさん：303：それはもう一途ですから彼。子どもなのに旅していますし。





◆東京都　月島咲耶さん：182：だんだんと当初[illegible]て、[illegible]。多々あります。



◆[illegible]さん：078：F[illegible]プレイしました。サウンドがすてきなんですよね。

◆静岡県　皇月新香くん：076：最近は「ジ[illegible]屋さ[illegible]し[illegible]なのかいい[illegible]よね。



◆埼玉県　ネコルルくん：258：ほかのキャラも[illegible]PSのリプレイですか。

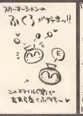


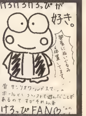
◆東京都　パンダダーさん：272：「もののけ姫」のキャラクターですか。では、ぬいぐるみ[illegible]ト!



◆大阪府　弓崎カイさん：487：[illegible]もんです。あ、[illegible]ワークスですか。ふーん(笑)。







◆群馬県　歩月たゆたさん：081：そりゃあボクのニーナを救い出すまでがんばりますから。いっしょに。

◆富山県　伊東沙音さん：054：袋にすら人格がありますから。夢があるってのは、すばらしいのです。

◆兵庫県　しまゆきこさん：312：そういや、ありましたねえ、SFCで。単純なシステムがグーです。

〈ワクワクした前のページから〉
策は簡単です。お子さんがいない時間を選んでおもちゃ屋さんに行くか、お子さんが少ないおもちゃ屋に行けばいいだけです。10年もしたら、お子さんに声をかけられるどころか、イヤがられるようになりますから、声をかけられるうちが華とでも考えておきましょう。なんか、ジジイみたいなコメントです。

この前、『海のぬし釣り』の説明書を読んでいたら、裏表紙に「キャラクターデザイン：松本剛」と書かれていました。松本剛さんって、デンロクの編集長でしょ？　そこんとこ、どうなんですかっ!?

(長野県　九十九屋くん：485)

同姓同名の別人ですって(笑)。いくらデンロクが月刊の雑誌といったって、雑誌の編集長をやりながら、別の商売はできません。それはもう編集者というのは、忙しい職業ですからね。たぶん、給料を時給に換算すると、800円くらいになっちゃう編集部もあるんじゃないですか？　…って、本当のことを書いてどうする、私(笑)。とにかく、それくらい忙しい編集者、しかも編集長がイラストを描けるヒマがあるワケありません。…あ、でも、松本編集長ならありえるかも…。これは人から聞いた話ですが、昔、某誌のイベントで〝タケシ軍団に挑戦！〟みたいな企画をやったそうですし…。それでお子さんたちに「たけし軍団いないじゃないかーっ」なんて言われて(笑)。そりゃあ、いませんよねぇ、松本タケシさんの軍団なんですから。ちなみに軍団員は、ウォルフ中村さんと犬くんだったそうです(笑)。こうなると、『海のぬし釣り』でキャラデザやってたくらいでは驚かなくなるから不思議です。もしかしたらホントにそうなのかもしれません…え？　そうなんですか？　ホントに？　え？　違う？　やってない？　え？　やってる？…ってどっちなんですか？　え？　そこんとこ、どうなんですか!?　編集長(編注：そうやって人心をまどわせないように)。



マンガ／コウノヒロアキ(編注：カラオケボックスであの本をよく見ると、かなりマイナーな曲が入っていておどろきます)

女がバイクに(スクーターじゃなくて)乗るってのはヘンですか？　なんか、女の人が乗ってるトコ、あんま見たことなくて…。だいめーさんはバイク乗れます？

(三重県　知美也さん：131)

バイクに乗った女性ですか？　そういえば私もあまり見たことありません。うーん、たしかに男性と比べると女性のライダーって少ないでしょうねぇ。いるところにはいるんですけど。

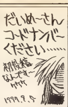
結論から言うと、女性がバイクに乗ってもぜんぜん変じゃないです。いや、むしろ私はカッコイイと思います。大型バイクにさっそうとまたがった女性って、なんかよくありません？　…って、同意を求めるな、私(笑)。まぁ、バイクに乗っている女性が私の周りに少ないせいも

GAME NO TOMO
ポイントのご説明をいたしますことよ。ポイントは「素」、「彩色主義」に採用された方に差し上げていますわ。基本は文字ネタ、イラストネタともに5ポイント。ま、もっと差し上げることもありますけど、その場合はちゃんと書きますから安心することね。なお、特別ポイントとして「ムダ遣い一代記」は10ポイント、だいめーさんに質問を取り上げてもらった人は20ポイントを差し上げますわ。ポイントを貯めて決算時(来年ね)にランク上位に入れば、ステキな賞品がもらえますことよ。がんばりましょう。：サンディ

●たぶん世界一遅いAMショーレポート：アーケードの新作がいち早く楽しめるAMショー。今回の注目作はなんといってもセガの「電脳戦記バーチャロン」の新作です。電撃のライターはもちろん、メカ好きの業界人まで「これはいい！」と太鼓判。今からゲーセンに置かれる日が楽しみです。もうひとつはカプコンの『ジャスティス学園』。格闘ゲームですが、世界観がスゴイ！　ちょっとヤバイくらいらしいです(笑)。年末のアーケードは、またも対戦が熱くなるかもしれません。　：だいめー

初心者のお部屋

今回から「素」に登場した方のコーナーです。採用された方には、無条件で10Pを差し上げております。これはオトク。



➡青森県　都★樹さん：523：わかりました、わかりましたから落ち着いてください(笑)。



⬆東京都　みみ。さん：516：ほかの人のハガキを見て研究することが、第一歩です。がんばって。



➡神奈川県　きらきら星さん：519：『ポケモン』ファミリーわんさかなイラストです。よろしくね。



⬇東京都　伊東晴樹(兄)さん：524：電撃系の雑誌に投稿するとバレバレ(笑)。「素」もよろしく。



⬅神奈川県　キング・コブラさん：520：ムリせずに、好きなときにハガキを出してくれればいいんです。

⬇大阪府　猫野みーさん525：がんばってイラストを描き描きしてください。お待ちしてます。



⬆岡山県　ねこての星人さん：517：進化させるとかわいくなくなるのは、ちと問題かと…。



⬇岡山県　野村しまりさん：526：姉妹揃って採用されました。ケンカにならずにOKです。

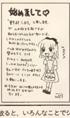


➡大阪府　NO．Qさん：521：彼らはよく知りませんが(笑)、ともかくこれからよろしく！



⬆熊本県　龍鎖輝顕羅さん：518：それはもう間違いなく、バラ色です。保証つき、間違いなし！

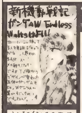




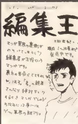
⬅福岡県　ゆうきいおさん：522：「素」が一番でしょ？　…って、波風起こしてどうしますか(笑)。

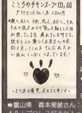
いいこと教えてあ・げ・る♡

ここを読んで初めて知る人のためにも、どうやったらそれが楽しめるのかをしっかりと書きましょう。それがお約束ってもんです。



⬅東京都　理悟改さん：451：戦闘が熱いので、男性でもバッチリ楽しめます。

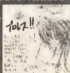




⬆東京都　とてねぬ子さん：333：楽歌手にそっくりな[illegible]

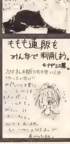
⬅大阪府　[illegible]ゆうさん：373：本屋さんで喜怒哀楽を表したくない人は買うしか！

➡富山県　森本里絵さん：440：プロレス好きな人って、ゲーム業界にも多いです。





⬆兵庫県　すいーとさん：431：映画公開されてから表紙が[illegible]ね。



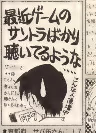
➡北[illegible]：223：「ぷよまん」にあこがれている人には朗報ですな。

俺のサウンドを聞けぃ！

CDやラジオなど、音関係のオススメを教えてください。ラジオなどは地区によって放送する時間が違ったりするので注意！

➡東京都　理悟改さん：451：なんか余談の方がうれしさがニジみ出ています(笑)。





⬆京都府　サバ缶さん：174：喜びの声。うさん臭い通販広告みたいで良し(笑)。

➡長野県　楠本由貴恵さん：479：どちらかというと女性向けな番組です。





⬅東京都　とてねぬ子さん：333：この人のラジオ番組は楽しいのが多いですね。



⬆静岡県　睦月新吾くん：076：シャアのテーマ曲は、一部では大爆笑されてます。



⬅兵庫県　すいーとさん：431：ゲームをプレイしたあとに聴くとさらに感動します。

あるんでしょうけど、とにかく〝バイクに乗った女性〟はカッコイイです。ホントに。

ですけど、〝スクーターに乗った女性〟は、あんまりカッコよろしくないです。たしかにスクーターってラクなんですけど、ラクなぶんカッコよくないんですね。私はスクーターに乗った女性と聞くと〝近所に買い物に行く主婦〟とか〝バリバリな彼氏を持つ若い女性〟を想像してしまいます。やはり、カッコイイのは大型バイクに乗った女性でしょう。

それに以前、なにかの雑誌で読みましたが、新婚旅行でバイクでツーリングしたカップルもいましたし、知り合いの女性にもバイクに乗っている人はいます。女性がバイクに乗ってもまったく問題ないでしょう。ただし、事故だけにはくれぐれも注意してください。バイクの事故は怖いですよ〜。車とバイクの接触事故なら、絶対にバイクに乗っていた方は大ケガしますから。もちろん、これは女性に限った話じゃないです。事故ると、いろんなことでシャレにならなくなりますよ。あ、私は現在、車の免許しか持ってません。くわしくは…聞かないで(笑)。

先日、近くのビデオレンタル屋が、1本¥100のサービスをやっていたので、思わず1か月間で100本くらい借りてしまいました。これまでアニメはほとんど見なかったのですが…アニメって楽しいですね。ってゆーか、こんな受験生を助けてください(笑)。

(山口県　ミラクル☆ジョニーくん：527)

借りすぎです(笑)。いくら1本¥100でも、100本も借りたら¥10,000になっちゃうじゃありませんか。…あ、でも、アニメが100本も見られて¥10,000じゃ安いかもしれません。よかったですね…って、よくありません。勉強の息抜きにアニメを見るのならいいんですが、これではアニメの息抜きに勉強ってカンジ。いけません、いけませんよー、そんなことじゃあ将来、ゲームライターになってしまいます。そうなったら大変です。人生後悔する前に受験勉強だけはしておきましょうね。ゲームライターになったら人生終わりですから(笑)。まぁ、こればっかりは自分のケジメの問題ですから、私じゃどうしようもありません。しかし、この調子では周りの人も心配しているでしょうね。それどころか、「このお客さん、受験だって言っていたのに、こんなに借りて大丈夫なのかな？」などとビデオレンタル屋さんまでもが(へんな)心配しているかもしれません。まぁ、なんにしろミラクル☆ジョニーくんが合格すればいいだけの話です。どうせ受験勉強で覚えたことなんて、将来は絶対に役に立たないんですから(笑)、すぐに忘れるつもりでガンガン詰め込んでいけば大丈夫ですよ。きっと合格できますって。事実、

〈ハラハラしながら次のページへ！〉



マンガ／天野タヌキ（編注：ギャルゲーを買う人の購入動機と同じですね）

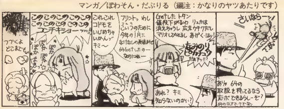
●編集ライターの宮田さん、パソコンにネコの日めくりカレンダーを入れる。…もう止めません。

●とことんハガキ募集中：①お笑いマンガ一色劇場　②イケてるイラストイッてるイラスト大集合　③ゲーム川柳　④役に立たないゲーム人生相談　⑤それは変です　⑥いいこと教えてあげる♡　⑦コイツが好き♡　⑧ゲームのおつまみ　⑨あの人は天使？　それとも悪魔？　⑩俺のサウンドを聞けぃ！　⑪俗物禅問答　⑫ハガキで金言・格言　⑬教えて！へるぷみぃ！　⑭初心者のお部屋　⑮俗物禅問答　⑯ムダ遣い一代記　さらに、だいめーに聞きたいことは、ご文字ネタでイク係です。

●なんでコーヒーや紅茶のカップには受け皿があるの?：コーヒーや紅茶のカップには受け皿をつけるのが正式なマナー。でも、なんで受け皿なんかつけるのでしょうか？　その方が美しいから？　…違います。じつは18世紀のイギリスやフランスでは、カップに注がれたコーヒーや紅茶を冷ますため、受け皿に注いでから飲んでいたのです。当然、受け皿はいまよりもっと深いものでした。今では、その習慣はなくなって、受け皿だけが残っているというワケです。ヘンな習慣があったんですねぇ。

●いろいろな約束ごとを守りつつ、マンガを描いている先生たちにファンレターを！

マンガ／ぽわそん・だぶりる（編注：かなりのヤツあたりです）



〈ハラハラした前のページから〉「素」の読者さまだって、投稿しながら合格した人がたくさんいるんですから。いやいや、本当ですよ。かといって安心しないように(笑)。

ゲームライターになるためには、大学とか出とかないといけないのですか？　あと、パソコンとかも扱えた方がいいのですか？

（北海道　幻魔くん：360）

ゲームライターには学歴なんて関係ないです。ハッキリ言って。これが出版社に正社員で入って編集者になりたいとかになったら話は変わってきますが、ゲームライターはフリー。フリーということは出版社との個人契約主なんですから、完全な実力社会なのです。ですから当然、パソコンなども、ある程度は扱えた方がいいですね。それだけ仕事に幅ができるワケですから。電撃だってパソコン誌がありますから、そちらの方から仕事が来るかもしれませんしね。

そして、もしも幻魔くんが電撃のゲームライターになりたいのでしたら、ワープロは使えた方が絶対に有利。なぜなら電撃の雑誌はすべてＦＤ入稿、つまりフロッピーディスク入稿だからです。ですから、ゲームライターが手書きの原稿を編集者に渡してしまうと、編集者はもう一度ワープロを叩いて原稿をＦＤに収めなくてはいけないんです。こんな二度手間を、ただでさえ忙しい編集者がやりたがるワケがありませんよね。以上のことから、ワープロは使えた方が有利、と言いますか、電撃のゲームライターにとっては必要技能と言ってもよいでしょう。もちろん、「素」の原稿もすべてＦＤでロンに渡しています。でもまぁ、ワープロなんてライターになってから覚えればいいんですし、そんなに心配しなくてもいいと思いますよ。実際、ライターになってから初めてワープロに触った人もいるくらいですから。極論を言うと、仕事に必要なことはすべて担当の編集者から教わればいいんです。何度も書いてますが、ライターになるための最低条件は〝いいひと〟であることです。たまに、この最低条件すら満たしていない人もいますが…って、それは私。すみません。

だいめーさんは、いろんなコーナーでさまざまなコメントをしていますが、〝知らないコト・モノ〟というのはないんですか？　それとも知らないことが書かれているハガキが来たら、それを必死で調べているんでしょうか？

（神奈川県　瀬来さん：414）

正直に言いましょう。知らないことがあった場合、必死で調べています。それはもう人に聞きまくったり、インターネットで検索しまくったり、はたまた本を調べまくったり、それでもわからないときは国会図書館に行く場合もあります。あ、今「え、国会図書館？」とか思いましたね？　じつは…あ、教えたくないなぁ(笑)、でも、書かないと先に進まないし…しょうがないなぁ…国会図書館には〝雑誌課別室〟というのがあって、ここは過去のマンガ雑誌がごちゃまんとある、まさに天国のようなところなんです。でも、弱点もあって16：00までしかやってないとか、貸し出しできないとかあるんですけどね。最近はとーんと行かなくなりましたが、以前はお世話になっていました。それにしても、イヤになるほどお役所仕事です、国会図書館。なんとかしてください(笑)。

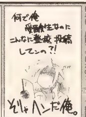
話がそれましたが、このようにわからないことはちゃんと調べています。…とか言って、自分に一番近いゲーム業界のことを間違うことがありますけど(笑)。まぁ、それはそれ〝弘法も木から落ちる〟…って、いきなり間違えてどうします、私。しかもわざと(笑)。とにかく、知

だいめーの ゲームのおつまみ

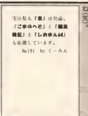
商業誌なのに同人誌なコーナーといえば、このゲームのおつまみです。そこはそれ、味っつーことでかんべんしてや。かめばかむほどに味が出るっちゅーねん。いやいやほんまに(偽方言)。



⬆奈良県　ケロッピー＝トードくん：459：新聞の風刺漫画風のハガキ。PS版も発表されただけで、新しい情報はありませんねぇ。絵に描いたモチではユーザーは見向きもしません。そろそろ新しい情報がほしいところです。



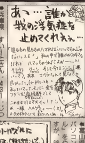
⬅新潟県　楼燦火さん：298：〝それは変です〟あてのハガキでしたが、反則技なので、こちらに来ました。おもしろければ、反則でもほかのコーナーで採用。



⬅埼玉県　くーみんさん：191：アンケートの集計対象に編集後記を入れてみてもおもしろいかも…記事じゃないですね(笑)。



➡千葉県　トッピンチョコさん：303：現在、さらに増えております。ありがたいことですね。集計担当は、ヒィヒィ言ってますけど(笑)。



➡兵庫県　すいーとさん：431：じつは文字ネタでしたが、私の独断でこちらに採用。こういうこともありますので、「素」はうかうかできません。すまん。

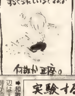


➡大阪府　堀川ゆうさん：373：ごめん、もっともっと売りまくって平積みになるように努力します。ですから、今は小ジャンプで身体を鍛えてください。



⬆熊本県　吉田旬太郎さん：324：念のため特別に大きいサイズで載せてみました。これだけドカーンとアピールしたのに、結局誰にも気づいてもらえなかったら…デンロクのせいです。いやもうまったく。

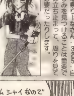
⬇静岡県　モノビーくん：505：ということは味の素と同じ？　そうでしたか、バレてしまいましたか。じつは「素」はサトウキビからできているんです。



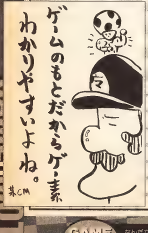
⬅富山県　伊東沙音さん：054：私もパソコンの『ああっ女神さまっジグソーパズル』をやってます。ハマると楽しいんですが、暗い人に思われがちなのが…(笑)。



⬅東京都　月島咲耶さん：132：あれはSFC版の罪ほろぼしで、そうなったそうです。そのかわり、カニ座のAB型がひらめきをふたつ覚えます(笑)。



⬅新潟県　竜泉りーなさん：325：自分自身で楽しみを見つけることは重要です。ときには立ち止まって、周りを見てみることも必要だったりします。

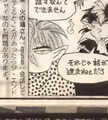




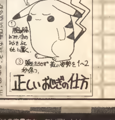
➡和歌山県　冴華翠くん：526：そこいら辺は大丈夫。なんてったって天下の大日本印刷が印刷していますから。大丈夫でしょ？



➡大阪府　桑田まなみさん：378：期待を裏切って申し訳ないんですが、じつはエロジジイなんです。どちらかといえば。



➡神奈川県　火の鶏さん：056：会話してフラグを立てるところがあったらジ・エンドですな。シャイなのも問題があります。



➡兵庫県　ぬかづちねずみさん：278：正しい会釈講座です。これさえできたら、あなたも紳士淑女、…に一歩近づけます。

なんだか、あっという間にN64で発売されるソフトのロムの容量が200Mを越えてしまいましたねぇ（『ゼルダ』のことですね）。ロムでこれだけの容量をもったソフトといったらネオジオだったわけですけど、N64もどうやらネオジオ同様、すごい勢いでロム容量をアップさせていくような気がします。極端な話、2年後ぐらいには256Mぐらいが標準で、512Mで¥8,800…になったりとか。そんな先のことを考えるのもなかなか楽しいです。ただ、ムダに容量を使って値段を高くされるのだけはイヤですよ。　ロン

もうすぐランク入りな人々

ポイント集計のサンディさまが、今月のランク外の惜しいかたたちを紹介していきますわよ。●95ポイント：月子：095、西之虎：444、Oちゃん：413、幻魔：360、ひらじん：255 ●90ポイント：吉本抹茶：078 ●85ポイント：楚川ゆう：373 ●80ポイント：如月未藍：423、すいーと：431、草薙延博：236 ●75ポイント：U&K：296、安田菜成：160 ●70ポイント：とびやゆり：426、なかしまゆきこ：312、十七夜宿：299 ここまで上位30位となりますわ。来月もがんばってくださいまし。

らないこともけっこうあります。とくに最新の少女マンガやコバルト系の小説は弱いですね。オススメのハガキで初めて知ることもあるくらいです。まぁ、あんまり知っていても気味悪がられるので(笑)、このくらいでちょうどいいかな、とも考えていますけどね。

“ハガキの裏”ってみなさんどんなコト書いているんですか？ 毎回、下ネタばっか書いてくる“ハガキ裏、下ネタキング”みたいな人とか、ハガキの表と裏とのコメントが違いすぎる“ギャップキング”とか、ハガキの裏はつねに女性のヌードを描いている“裏ヌーダー”とかが、いるんでしょうか。ハガキの裏って“見られない”から気になるんです。差しつかえなければ、ちょっと聞かせてください。

（神奈川県　朝日弓彦さん：008）

うーん、それはもう、人それぞれです。ハガキの裏にビーッシリと文字を書く人もいれば、住所氏名、PN、CNのみを書く人、はたまたなんにも書いていない人とか…って、最後の人は誰だかわからないので採用できません(笑)。まぁ、当然といいますか、ハガキの裏にはなにか書いてあった方がうれしいです。ただ一言、「がんばってください」とかでも、けっこううれしいもんなんですよ。あと、ぜんぜん返事書いてないんですけど、はげましのお便りはホントにはげまされます。あぁ、応援してくれている人もいるんだ、がんばらなくっちゃ、なんてガラにもなく思っちゃったりして。しかも「素」の文字ネタあてじゃなく、私個人あてに来たときには、もうホントにうれしいです。いつもお便りをくれる人たち、どうもありがとう…普段、ホントに返事を書かないので、ここに書いてみましたがどうでしょう？ いやぁ、元来めんどくさがりなもんで…感謝はしてるんですよ。

あ、どんなことをハガキの裏に書いているかでしたね？ すみません、なんか今回は話が飛びがちです。うーん、一番多いのは、表のネタに対する自分のツッコミとか、イラストのことを書いている人ですね。あと、投稿に慣れている人は「表のイラストは『○○』というゲームの誰々です」ということを必ず書いてきてくれます。これってじつはすごく助かるんですよ。名前ド忘れしちゃったときとか、「あれ、“マリオ”だっけ？ “オリマ”だっけ？」なんてときとか…。常連さんは、こういうところにも気を使ってくれて書いてくれているんですね。まったくもって、ありがたいことです。

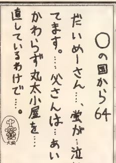
このほかには自分の近況を書いている人もけっこういます。「志望校に合格しました」とか「じつはこういう人とラブラブ関係です」などなど、それはもういろいろ。中には最近あったツライことを書いている人もいますね。まぁツライことかは、書くとスッキリすることも多々ありますから、どんどんハガキに書いてください。私はちっともイヤじゃありませんから。

ハガキの裏…それは人生の縮図です。なんちてな、この憎いよチョンチョン…と広川太一郎のマネでお茶をにごしつつ、今回はこの辺でおひらきといたしましょう。来月も「ゲームの素」で、シーユーアゲインッ！ と、最後は「遊惑星」ばりにキメたところで、ごきげんよう、さようなら。…あ、「遊惑星」って地方でもやってます？ ほら、CGのメタリック宇宙人みたいなのが映画やライブのプレゼンテーションやってる夜中の番組なんですが…最近、どうも地方のTV局じゃやってないネタが多いみたいなんで…。でも大丈夫、「遊惑星」はただの情報番組でおもしろくないですから…ってコラッ！

ランキング

1位：175	ゲック	115
	空たまご	090
	ぶどう酒	389
4位：165	月島咲耶	132
5位：155	サバ缶	174
6位：150	瀬来	414
7位：140	トッピンチョコ	303
8位：125	とてぬね子	333
9位：120	鳩サブレ	228
	睦月新吾	076
	蒼都りるる	264
12位：115	火の鶏	056
13位：105	ゐかづちねずみ	278
14位：100	歩月たゆた	081
	伊東沙音	054
	朝日弓彦	008

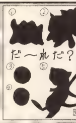
※ランキング発表！ なんと今月は1位が同点で3人です！



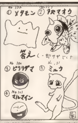
◆三重県　大岡越後くん：386：つまりキミみたいな甘い香りがするお酒で、な〜に言ってんだかなワケですね…って、ちっともワケがわかりません。それはもう、田中邦衛だって丸太小屋を直すってもんです。



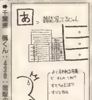
◆新潟県　高橋智子さん：003：学生の頃、制服のスカートに水たまりを作っている女の子がいました。それよりかナンボもマシです。



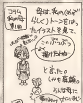
◆新潟県　山本喜助さん：474：出ました『ポケモン』シルエットクイーズ！ 答は右のハガキです。③と④の区別がつかないんですが(笑)。



◆新潟県　山本喜助さん：474：答はこうなっていたワケですね。本人も一部サギだと言っているのでよし！ 2枚で15P差し上げます。

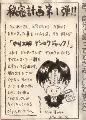


◆千葉県　楓くん：438：衝撃のライターなら「おっ、ウチも似たようなもん」とか「俺も負けないぞ」ってなカンジでしょう。大丈夫、仲間は多いです(笑)。



◆埼玉県　大晴天豊年満作さん：341：昔はカケアミとかは自分で描いたそうですが、今はスクリーントーンの種類がいろいろ増えましたからね。ラクです。





◆神奈川県　ぶどう酒くん：389：残念ながら実現不可能。締め切り守れないわ、信用ないわ、好かれてないわの三重苦。自分で言っててさみしいです(笑)。



◆北海道　幻魔くん：360：悪くありません。18禁ゲームのイラストだって、ほとんどの人が男性です。本人と会っちゃうと、けっこう冷めるもん。

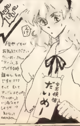
➡山梨県　蓮風ごうしくん：116：なんか、ちょっぴりHなビデオ見ているお父さんなカンジ。これじゃあ、見つかったとき、さらにヤバイような気が(笑)。

◆京都府　サバ缶さん：174：『ドラクエVI』の18禁本もありました。内容はご想像におまかせしますが、もうドキドキもんです(笑)。





➡兵庫県　中道一朗くん：436：そのとおり、あとで後悔するのは自分です。再確認は重要かと思われます。



➡北海道　青山みいきさん：339：先日、ついに全員クリア。アンジェの名前は、やはりアンジェ。自分の名前はちょっと…ねぇ。

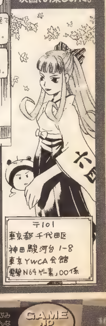


➡大阪府　弓崎カイさん：467：女性はいいですが、男性がやるとかなり悲しいです。はたから見ていての感想ですけど。

次号予告

時は大正7年。それはそれはロマンの香りあふれる時代…。さくら舞い散る川沿いを、ハーフブーツにえび茶のはかま、頭のリボンもひらひらと、女学生がさっそうと自転車に乗っております。彼女の名前は花村紅緒。花村紅緒はハイカラさん。今日も今日とて「ゲームの素」のネタを考え行きまする。これこそ私の晴れ舞台、見ていてくださいな少尉どの。紅緒はやります。いつしかきっと、「ゲームの素」をあなたといっしょに読む日まで〜。♪はぁ〜べへんら

嗚呼、ハイカラさんの運命やいかに…。次回、お楽しみに。



●高円寺の飲み屋でとなりのオヤジに説教攻撃をくらう男、だいめーにはげましのお便りを

それでは最後に今回のおさらいにいってみよー！ まずは“俗物禅問答”から。今回募集するのは「ゲームハードとはなんぞや？」に対する答。そして「教えて！へるぷみいい！」は、「朝、すがすがしく目覚める方法」でっす。どっちもみんなの答が載るのは98年の2月号になりまーすっ。どちらも楽しいお返事を期待して待ってるから、みんなよろしくね。[illegible]ろん、ほかのコーナーにもどんどんハガキ送ってねー。それじゃ来月までバイバイさよならあー。え？ 次は98年1月号？ 早い〜。 はっぱ



電撃コミックス
アニメ化コミックス
好評発売中！
秋は電撃の
アニメとコミックに大注目!!
6人と1匹のひよっこパーティが、新たなクエストに旅立った！世界一の冒険者になる日は――？
フォーチュン・クエスト
COMIC／迎 夏生　STORY／深沢美潮
①巻：絶賛発売中　②巻：10月27日
③巻：11月27日発売
定価：本体 各550円+税
※内容は電撃コミックスEX版を再編集したものです
「フォーチュン・クエストL」
毎週土曜 毎日放送 25:35～26:05
電撃文庫「新 フォーチュン・クエスト④」
12月10日発売予定
日本一？のスチャラカ・パーティーの旅はまだまだ終わらない！
アニメ世界でもノー天気度120％!!
「エルフを狩るモノたち2」
毎週水曜日 テレビ東京
25:45～26:15
エルフを狩るモノたち①～⑦、DX 矢上 裕
定価：本体 544～573円
宇宙一のアスリートを目差してあかりはただいま訓練中！
コミック版＆OVA版、そしてアニメでも大奮闘!!
OVA版
バトルアスリーテス
大運動会①
定価：本体560円+税
コミック版 バトルアスリーテス
大運動会①
中野友貴　定価：本体550円+税
「バトルアスリーテス大運動会」毎週金曜 テレビ東京系 18:30～19:00
月刊電撃コミック
ガオ！
12月号
10月27日発売　税込定価460円
大増ページ！ アニメ化記念64ページ
エルフを狩るモノたち 矢上 裕
好調連載陣
バトルアスリーテス
大運動会 中野友貴
いただきっ春平!! 迎 夏生
ほか
最終回 初代のジョカも復活し、いよいよ衝撃のクライマックス！
新 聖痕のジョカ
原作：大塚英志 作画：相川 有
©1996 AIC／iPC ©1997 AIC・iPC／PIONEER LDC・テレビ東京・AEON
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03･5280･7550（主婦の友社営業部）
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

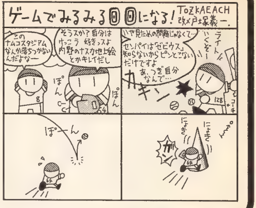


電撃 セガサターン SEGA SATURN
10月24日発売!
VOL.9
定価550円(税込)
ゲーム雑誌は電撃
特集 スーパーロボット大戦F
ただ勝てばいいわけじゃない。どう勝つかが重要なのだ!
なんと、シナリオ40までをMAP&攻略テクで詳しく解説!!
電撃だからここまでできる『スパロボ』ファン必見の総力特集!
攻略に強い!
特報に強い!
デッド オア アライブ
格闘ゲームの華・空中コンボに的を絞った集中攻略! 8キャラ全員の電撃オリジナルコンボを大紹介。これで友だちに差をつけろ!!
センチメンタルグラフティ
いよいよ発売目前! 今、超話題の恋愛シミュレーションに鋭く迫る!!
グランディア
期待のRPGがここまでわかった! 新キャラ、ストーリーなど新着情報満載!! 壮大なファンタジー世界がキミを待っている!!
特集 ファン必見の情報満載!!
悠久全書
制作が発表されてさっそく人気急上昇の『悠久幻想曲2(仮)』情報をはじめ、関連アイテム紹介まで『悠久』のことならおまかせ!
2大ポスター
フレンズ ~青春の輝き~
BLUE BRAKER ~剣よりも微笑みを~
©葦プロ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京©創通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画©東映©BANDAI・VICTOR・GAINAX©BANPRESTO 1997©TECMO,LTD.1996, 1997
©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス イラスト・甲斐智久©GAME ARTS イラスト/草薙琢仁 世界設定デザイン/小林治 CG/株式会社リンクス© フェアリーテール/NECインターチャネル©HUMAN 1997©Hunex 1996 1997
©NEC Home Electronics,Ltd.1996,1997©1997 Starlight Marry/Media Works Inc.
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ▶http://www.mediaworks.co.jp/


このイラストが目印!!
遊べる体験版、美麗なムービー、
役立つデータ満載の CD-ROM 付き増刊号
ゲーム雑誌は電撃
電撃 プレイステーション
PlayStation D4
絶賛発売中！
Vol.58
定価980円（税込）
体験版
メルティランサー Re-inforce
人気育成SLGの第二弾。今度はおなじみの
女性ランサーたちに育てられる!?
こみゅにてぃぽむ
不思議でかわいい生物ポムといっしょに魔女っ子
ルルが大活躍のアクションRPG。
ブラッディロア
ヒトから獣へ変身する"獣化"システムが決め手の
ハドソンPS参入第一弾の3D格闘ACT。
どきどきシャッターチャンス
対戦ジグソーで勝って、女の子の写真を　ていく
一風変わったPZG。
パワードール 2
特務大隊DoLLSを編成してミッションを
攻略していくSLG。
『メルティランサー Re-inforce』
『こみゅにてぃぽむ』
『ブラッディロア』
『パワードール2』
ムービー
パラサイト・イヴ
とにかく圧巻!! 今冬注目タイトルのスピーディ&
ド迫力のCGムービー。
大運動会 ゲーム序盤の主人公神崎あかりの
プロローグムービーを収録。
クライムクラッカーズ 2 あの「クラクラ」のキャラクター
紹介&ゲーム画面を収録。
重装機兵ヴァルケン 2 人気ロボットSTG。迫力満点の
ムービーを収録。
Data Base
[セーブデータ]
『パワプロ』特殊能力選手の
セーブデータ、
読者投稿作品、ほか
電撃PS全表紙&扉絵を収録
DPS-D
Dだけのオリジナル企画も
ますます充実。
CDの奴隷　超難解クイズ
電撃　ネットやろうぜ
表紙パズル
大運動会
クライムクラッカーズ 2
重装機兵ヴァルケン 2
PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。©1997 TENKY Co.,Ltd. ©1997 Imagineer Co.,Ltd. ©1997Fill in Cafe Co.,Ltd. ©1997 HUDSON SOFT
©EIGHTING／RAIZING1997 LLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA／CARAMELMAMA ©1997 NIPPON ICHI SOFTWARE INC ©1997 ASCII Corp ©1994 1997 KOGADO STUDIO INC ILLUSTRATION BY
東場SPECIAL ©スクウェア　原作／瀬名秀明（「パラサイト・イヴ」角川ホラー文庫刊）、キャラクターデザイン／野村哲也 ©1996,1997 AIC／IPC ©Sony Computer Entertainment Inc. ©NCS1997
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

1月号は、11月21日発売（金）

**1月号は、NINTENDOスペースワールド'97直前号！
年末に発売される『ディディー』&『ヨッシー』をはじめ、
任天堂ソフト&ハードを大特集します。新作情報も満載で、
年末ソフトのチェックには欠かせませんな。**



Japan Game of the Year'97 当選者発表

●パイオニア DVDプレーヤー
広島県　来山　昌義
宮城県　千原　真由美

●カシオデジタルカメラ／プリンターセット
東京都　鈴木　健太郎
埼玉県　瀧澤　己彩江
大阪府　田畠　泰宏
香川県　菊内　佳子
福岡県　石川　雅士

●ソニーICレコーダー
岩手県　坂下　真琴
千葉県　尾花　純
長野県　越　洋一
山梨県　米山　俊之
静岡県　西澤　徹
三重県　一海　美智恵
兵庫県　難波　良次
鳥取県　枡田　明寛
岡山県　柴田　裕次
山口県　藤本　くるみ
高知県　西川　紀代子
佐賀県　寺澤　靖
長崎県　林　恵子
大分県　高木　淳
鹿児島県　馬籠　勇一
福井県　大道　あゆみ
富山県　熊野　雄介
新潟県　志田　崇
福島県　伊達　静香
山形県　太田　裕樹

●子供商品券（旧おもちゃ券）
秋田県　仙波　美幸
青森県　伊藤　聡
北海道　中川　淳一
東京都　貝塚　光啓
神奈川県　山岸　隆明
茨城県　飯塚　秀紀
栃木県　津久井　涼治
埼玉県　村上　雅枝
群馬県　照井　和眞
愛知県　島元　明美
岐阜県　近藤　徹
大阪府　岡田　恵三
京都府　大森　冬子
奈良県　小泉　知之
和歌山県　矢船　千秋
島根県　飯塚　祥弘
熊本県　宮崎　慎吾
沖縄県　佐久本　晃
石川県　木村　智子
宮城県　谷　直子

11月号プレゼント当選者発表

①爆ボンバーマン
山形県　小野寺智美
福島県　根本理絵
千葉県　石川直美

②Jリーグダイナマイトサッカー64
京都府　岡田朝菜
兵庫県　竹川和毅
福岡県　増田真一

③コナミGBコレクション
山形県　小谷尚之
新潟県　三木尚美
鳥取県　山本章一

④川のぬし釣りGB
東京都　田辺　智
静岡県　本村陽介
三重県　和田英一

⑤NINTENDO64本体
富山県　榎本久美子
高知県　肥後尚照
鹿児島県　須賀雅夫

⑥GBポケット本体
岩手県　奈良信昭
茨城県　富樫彰一
長野県　新田和広

⑦指定図書カード
秋田県　進藤幹生
群馬県　神戸久典
埼玉県　江田眞晃
（他7名）

⑧64システムラック
福井県　野々垣透
神奈川県　水越健太
（他3名）

⑨ホリコマンダーN64
広島県　山本康彦
滋賀県　川西哲平
宮崎県　中谷竜介

⑩アスキーパッド64
富山県　小寺嘉伸
石川県　木村康志
（他4名）

⑪『トップギア・ラリー』テレカ
東京都　北村悠樹
埼玉県　秋屋　一
（他8名）

（当選者は敬称略）

電撃NINTENDO64　12月号
1997年12日1日発行　定価590円（税込）
※NINTENDOは任天堂の登録商標です。

■発行所／メディアワークス
■住所／〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
■電話／（編集部）03(5281)5211
（広告部）03(5281)5205
■発売元／主婦の友社
■住所／〒101　東京都千代田区神田駿河台2-9
■電話／（営業）03(5280)7550
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／06383-12

STAFF
■編集長／松本　剛
■デスク／後藤　勇
■編　集／本多　昇／宮本勲一／村松　充／渡辺　諭／豊島秀介
■編集協力／狩谷　淳／佐々木麻里菜
■編集補助／海老原幸治／佐藤智也／松原光恵
■ライター／大竹雅法／堀　慎二郎／超音速／田島　勝／中里一雅／佐藤光伸／斉藤直樹／川口　一／後藤宏典／中川大明／山田英治／佐藤裕志／本内新太郎／高見沢有志／中村泰宏(CHI)／花岡大輔／清水　拓／藤平吉和／市川幸宏／増田若奈
■デザイン／朝倉哲也／I'll PRODUCTS／SIMPLY／田代浩二郎／コマツヒロノリ／羽沢組／斉藤和代／ポパイ／小松崎祐子／野口敏治／マイクロフィッシュ／川上敦子
■フォト／中村英良／外崎久雄／イーフ（分部辰浩）

おたよりのあて先は
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
電撃NINTENDO64編集部　それぞれのコーナー係

メディアワークス創立5周年記念



ここでしか買えない限定商品！ しかも電撃オリジナル この機会を見逃すな!!

期間限定 OPEN!

サンキュー・ベリーマッチ・ショップ

「電撃屋」

●開催期間 **11月1日(土)→30日(日)** 月～金●12:00～19:00 土・日・祝●10:00～19:00

●お茶の水スクエアアートプラザ
JR中央線・総武線「御茶ノ水駅」下車徒歩5分

●ポチヌイグルミ「エルフを狩るモノたち」
●電撃グッズもあるヨ ⚡マーク入り



●人気キャラの必須アイテム大集合



ポストカードセット、テレカ、マグカップ、クリアファイル、下敷き、バンダナ…

乞うご期待!!

●「悠久幻想曲」グッズ 完全品揃え！



さらに最新オリジナルグッズも販売！
Tシャツ、ポスター、マウスパッド…
キミの名前が入るTシャツもあるよ!!

●スポーン関連グッズ 最新フイギュア、秋冬物アパレル、シルバーリング

●話題独占!! 電撃オリジナル筐体



◆「セラフィムコール」「女神天国」オリジナルキャラクターコレクション
電撃専用景品は70種類以上（ハンカチ、カード集）





◆七瀬葵オリジナル ポスタードリーム 業界初！ 七瀬オリジナル ポスターが景品!!

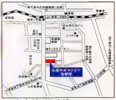
◆電撃オリジナル キャラクターフレーム入り プリント倶楽部

※写真はサンプルです。実際の販売商品と異なる場合もあります。

Special Event参加者募集!!

日程	タイトル	内容	募集人数	応募締切り
11/9(日)	電撃文庫フェスタWITHゲームコンベンション ゲスト●河添省吾+水野良『英雄伝説クリスタニア』 篠崎砂美+木村明広『プロジェクト・リムーバー①』	●電撃文庫人気作家サイン会（12時開始） ※午前中に電撃屋にて作家最新作を購入された方先着150名 ●ゲームコンベンション（13時30分開始予定） 『クリスタニアRPG』（予定）	36名 ※ゲームコンベンション参加者	10/28(火)
11/15(土)	東京初上映会『フォーチュン・クエストL』 ゲスト●深沢美潮、迎夏生	●ゲスト・トーク ●上映会 ●プレゼント大会	150名	10/31(金)
11/16(日)	電撃ガレージキット&フィギュア即売会	●電撃キャラクターをはじめ、各社自慢のフィギュア即売会！ （主な出展社：イエロー サブマリン、ウェーブ、海洋堂、コトブキヤ、ワークほか）	入場自由	
11/23(日)	SPAWN COLLECTORS FESTIVAL （最新アメキャラグッズ大即売会）	●フィギュア、アパレル、アクセサリー、カード、OVAなどなどレアアイテム日本未発売のものまで一挙放出！ 大即売会!!	入場自由	
11/29(土)	ガオ！ サンキュー・ベリー・マッチ・ショウ	●人気作家総出演トークバトル ●プレミアムグッズ大放出 ●人気作品上映会	150名	11/14(金)

［ご案内図］



JR中央線・総武線
「御茶ノ水駅」下車徒歩5分

応募方法 官製ハガキに必要事項（住所、氏名、年齢、職業、電話番号）を記入し、下記の宛先へご応募下さい。
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 メディアワークス『イベント係』まで（各イベント名を明記して下さい。）

※締切りと応募人数は、それぞれイベントによって異なります。
※当選者の発表は、当選ハガキの発送をもってかえさせていただきます。
※イベントの内容、出演者に変更のでる場合もあります。あらかじめご了承下さい。

●お問い合わせ メディアワークス営業部 TEL:03-5281-5203



Shigeru Miyamoto

ゲーム史に革命をもたらすNINTENDO SPACE WORLD'97まで、あと１か月。クリエイターの創作欲を刺激し、ぼくたちにゲームの真のおもしろさを提供してくれる64ＤＤが、ついにその全貌を現すのだ。見えてきたゲーム革命を大特集!

64DD Revolution!

任天堂が起こす ゲーム革命が見えてきたぞ!

64DD Revolution! 64DD Revolution! 64DD Revolution! 64DD Revolution! 64DD Revolution! 64DD Revolution! 64DD Revolution!

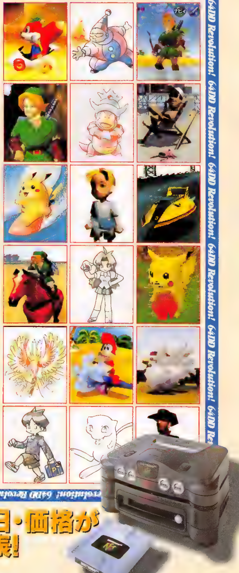


64DD大特集

ロクヨンディーディーだいとくしゅう

11月21・22・23日に開催されるNINTENDO SPACE WORLD'97

1か月前情報つき!



ピカチュウが64ＤＤでも登場!?

発売日・価格が大発表!

11月21·22·23日のショウで

64DDがついにベールを脱ぐ!

NINTENDO SPACE WORLD '97



64DDのココに注目!

ディスクの容量は64Mバイトそのうち約半分が書き込み可能!



⬆どんなソフトが出てくるのか楽しみなメディア。

64DDの媒体であるディスクの容量は64Mバイト。そのうち約半分が読み書き可能な領域になっていて、この「大容量の書き込みができる」という64DDならではのメリットがゲームに新風を吹き込んでくれるのだ。

増設メモリは4Mバイト!



⬆64DDで真価が発揮されるメモリ拡張スロット。

N64本体にはすでに4Mのメモリが内蔵されているが、膨大な量のデータを扱うソフトの登場が予想される64DDに対し、さらに本体に4Mの増設メモリをつけて対応するのだ。

絶対時間がわかる時計機能を内蔵!!



⬆時間の概念を使ったソフトはROMでもあるが…。画面は「ゼルダ」。

ちょっとオマケ的な機能だけど、64DDには現実と同じ時間がわかる時計機能が内蔵されている。すでにサターンで実現しているが、あまり有効な使い方がされていないのが現状だ。さて、64DDのソフトではいかに?

気になる64DDの製造元ってドコ?

単刀直入に言うと「アルプス電機」という、パソコンの周辺機器などを製造しているメーカーが64DDの製造元だ。つまり任天堂と64DDを共同開発をしたワケである。

1万円を切るか!?バカ安価格に期待!

64DDの発売日と価格の正式発表。これが、ショウの最大の注目点だろう。「1万円を切る」という噂もあるが、戦略的な価格を任天堂がつけてくることだけは確かだろう。事情通によれば『ポケモン』関連のソフトが同梱されるというのだが…。



なんと!『ポケモン』のソフトが同梱される!?

任天堂広報室がズバリ答える!①

Q ショウは3日間とも、入場無料ですか?

A 2・3日めの一般ユーザー日は無料ですが、初日の業者日だけは、招待券が必要です。この招待券にはミュウのデータ引換え券が特別についていて、関係業者や記者の方もGB本体と『ポケモン』のカセットをお持ちいただくとミュウのデータが手に入るんですよ。

Q 『ポケモン』は遊べるんですか?

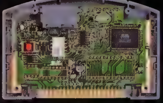
A ハイ、遊べますよ。GB版「ポケモン金・銀」はモニターを100台ほど用意して、遊べるようになっています。またステージイベントで行うのですが、「ピカチュウげんきでちゅう」が体験できます。このほかにも「ポケモン」関連ソフトが公開されるかもしれません。

Q 米国で『ポケモン』は出ないの?

A 日本で、750万本(10月中旬現在)も売れているソフトとして、米国任天堂でも関心があるようです。最近、米国でも売れるかどうかの調査、検討を始めたみたいです。けれどピカチュウをかわいい、と感じる日本人とは違い、国民性に違いがありますから、どうでしょうか。

未確認情報 64DDに外付けモデム?

今度のショウで発表されるとか、64DDの隠し玉とかいうわけではないが、「64DDに外付けモデムが接続可能らしい」という未確認情報が流れている。しかし、実際のところ製品版の64DDには外部とのインタフェースが見あたらないので、すぐに実現することはなさそうだけど……。



⬆モデム内蔵のカセット基板を使えば接続が可能に?



任天堂N64ソフト開発総責任者

宮本茂さん

64DDはクリエイティブなツール

「64DDは今までのゲームとは質的に全然違う。クリエイティブな遊びをユーザーにしてもらうために出そうと思っています。自分たちで遊び方やルールを考えて楽しめるようなソフトをね。作り手だけじゃなくてユーザーもクリエイティブになれれば、本当に楽しいと思いますよ」

任天堂広報室がズバリ答える!②

Q ショウで山内社長は何を話すの?

A 議題はまだ未定ですが、N64の今後の戦略を話すことになるでしょう。また、当社の宮本と数人のクリエイターがN64のゲーム作りに関して公開討論する予定もあります。

Q 『ゼルダ』はクリスマスに遊べるの!?

A 遊べるといいですね。今急ピッチで開発中です。発売予定日に合わせて、無理に途中のものを出すより、ユーザーを満足させる完成度に仕上げてから発売するつもりです。

Q 年末にキラータイトルは出さないの?

A 「ディディーコングレーシング」と「ヨッシーストーリー」、があります。任天堂のソフトというのは、発売時期によって、売り上げが左右されることはないんですよ。

64DDで何が変わるの?

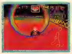
64DDで何が変わるの? 1 メモリが倍でゲーム全体のクオリティUP

メモリがドドーンと2倍に!

64DDに4Mバイト
＋
N64本体に4Mバイト
＝
合計8Mバイト

絵がキレイになる!

増えたメモリをグラフィックに使えば、テクスチャーのパターンなどが増え、グラフィック全体のクオリティがアップ!



⬆見ばえがイイに越したことはないよね。

ディスクへのアクセス頻度が減る

メモリが増えるということは、ディスクのデータを読み込んでおく「ため池」が大きくなったようなもの。昔のCD－ROMマシンのように、メモリが少なくて頻繁にアクセスを起こすことがないから、ゲーム進行がとても快適なのだ。

解像度が上がって画像が繊細に!

増えたメモリを画像を表示するためのフレームバッファに使えば、解像度が現行のソフトの縦横とも2倍になるため、粗れの少ない繊細な画像表示が可能に。文字はさらに読みやすく。



➡高解像度の一例「羽生将棋」

64DDで何が変わるの? 2 データの追加と作成が可能!

64DDの「書き込める」という特性を最大限に生かすという点で、まず思いつくのがデータを作成、保存し、エディットしたデータでまた遊ぶ、という方法かな。例えば『F－ZERO64』では、ディスクのコース作成ソフトにより、自分だけのオリジナルコースを作って保存ができるのだ。このようにROMで発売されたゲームに64DDでデータを追加し、ゲーム内容をさらにパワーアップ! みたいなこともできちゃう。



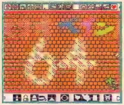
➡「F－ZERO64」はコースの追加も可能。

64DDで何が変わるの? 3 大量のデータ保存ができる

データの保存は、ほかのゲーム機にだってできる当たり前のことだよね。ところが、64DDがほかのマシンと決定的に違うのは、そのデータ保存容量の大きさにある。ほかのゲーム機では、せいぜい128K～512Kバイト程度のデータ保存しかできないけど、64DDはその約64倍の約32Mバイトものデータ保存が可能だ。今まで、セーブ容量が小さいためにゲームのスケールを小さくせざるを得なかったが、これからはデータ量を気にせずに壮大なスケールのソフト制作ができるってわけだ。



⬅「シムシティー」はセーブ容量の大きさが重要。画面はSFC版



⬅作製系のソフトはセーブデータが多い。画面はSFC版。



ハル研究所 社長 岩田聡さん

64DDは新たな可能性を秘めたオモチャ

「ユーザーは、あらかじめ用意されているルールやシナリオに飽きてきているんじゃないでしょうか。作り手が敷いたレールの上を走るのはつまらないとね。その点、64DDのソフトにはオモチャ的な要素がいっぱいあります。遊び方をユーザーにゆだねるみたいなね」

任天堂広報室がズバリ答える!③

Q 64DDの価格・発売日の発表はある?

A ハイ、それはもちろん発表する予定でいます。64DDの発売日や本体価格、それに同時発売のタイトルも発表できたらいいな、と思っています。期待していてください。

Q 64DDの同時発売ソフトは何本ですか?

A 今は3本の予定ですが、まだわかりません。なかには初めて聞くようなタイトルが入っているかもしれませんね。そのうちいくつかはショウで遊ぶことができますよ。

Q 64DD発売後、ディスクは必ず月1本出る?

A 今の段階で必ずとは、言い切れません。出していけるよう、がんばっているところですから。それに64DD発売後も、カセットのソフトも出しますから、安心してください。



64DDでゲームはこうなる! 1 ディスクごとに内容の異なるソフトが登場!

これまでもマルチシナリオや、パラメータ変化にランダム要素をとり入れて、遊ぶ人によってシナリオやダンジョンが異なる、という試みのソフトはあった。しかし、異なるゲーム内容といっても、実際は限られた数パターンの中での違いでしかなかった。しかし64DDでは同じタイトルのソフトにもかかわらず、1本ごとにゲーム内容が微妙に違うソフトをいとも簡単に実現できる仕組みを持っている。それは、ディスクの製造時に書き込まれるIDナンバーで、ソフトはそのIDナンバーを参照することで、ゲームのアルゴリズムや内容を変化させることができるのだ。要するに、ソフトの数だけ内容が微妙に違うゲームが出る可能性があるのだ。



64DDでゲームはこうなる! 2 データ交換で遊びがクリエイティブに!

シムシティーで作った都市 + ヘリで空を飛ぶゲーム
=
シムシティーで作った都市をヘリで自由にフライトできる

64DDならではの企画のひとつに、「製品群構想」というものがある。まず、その第1弾としてあげられるのが『シムシティー64』と『シムコプター64』の関係だ。早い話が『シムシティー64』で作った街のデータを『シムコプター64』へ送り込むことで、その街の上をヘリで飛ぶことができるという仕組みだ。つまり、一部の共通するデータを交換して、新たな遊びが生み出せるのだ。

64DDでゲームはこうなる! 3 ジェネティック・アルゴリズムなどでたぐいまれなソフトの誕生の可能性



増設RAMによるメモリの大容量化、64DDならではの膨大なデータ保存能力、そしてN64の高速なCPU。まさに、N64と64DDの組み合わせなくしては実現困難なソフトの思想に遺伝子プログラムを利用した「ジェネティック・アルゴリズム」というものがある。ちょっと難しそうなネーミングだけど、要はソフトのプログラム自体が新たなデータを生成し、それをゲーム内容へリアルタイムに反映させていくというものだ。例えば、今までのゲームだと、ランダムイベントが発生するのも、それはあらかじめプログラム上で用意されたイベントや決まりごとをクリアすることで発生するいわば「仕組まれたこと」に過ぎない。しかしジェネティック・アルゴリズムを使うと、イベントデータをあらかじめ用意せず、プレイヤーがなんらかの行動をとることで、あとは勝手にソフト側がデータを作ってゲームへと反映させていく。つまり、先の見えない自己増殖的なソフトが楽しめる可能性があるのだ。



64DDはコンピュータとしてのバランスがいい

飯田和敏さん パーラム

「読み込みばかりが重視される32ビットマシンより、コンピュータとしてのバランスが魅力ですね。64DDは。かといって、クオリティの高いソフトを提供するのは、それなりの工夫が必要です。それこそ、ほかのマシンを統合するドッキングポート的なアクセントのあるソフトを作らないとね」

任天堂広報室がズバリ答える！④

Q SFCやGBの展示はあるの？

A SFCは今後ローソンさんと店頭の端末で書き換えをやっていくので出展は未定です。GBは『ポケモン金・銀』『ワリオランド2』ほか十数本が出展されますよ。

Q 製品群構想ってどんなことですか？

A 『F−ZERO64』で追加コース作成用の64DDソフトが後から出るなど、情報を交換、または共有できる関連ソフトがいろいろと出ることをそのように呼んでいます。

Q 製品の64DDの箱には何が入ってるの？

A 本体と増設メモリ、それに取り扱い説明書です。そのほかに何が入るかは、まだわかりません。本当です（笑）。何かいい物が入っていると、いいですね。

64DDはどう発展する？

64DDはどう発展する？ 1 ゲームボーイとの通信で新たな展開が！

実際に進行中のプロジェクトのひとつとして、ゲームボーイと64DDを接続して（通信できる！）、新しいゲームの広がりを探る試みがある。例えば『ポケモン』。プロデューサーの石原恒和さんによると「ゲームボーイからポケモンのデータを送ると、64DD上のソフトによって3Dのポケモンキャラを作れるんです。この3Dキャラで対戦もできる」とか。ゲームの楽しみ方のバリエーションが広がるんだね。



64DDはどう発展する？ 2 電話回線を利用した新しい試みはいつ？

今のところ、製品版の64DDには、電話回線モデムは標準装備されていないものの、任天堂が通信による、新しいゲームの可能性をいろいろと探っていることは間違いない。

任天堂の宮本さんによれば、「通信を使えば、例えば『F−ZERO』の最速のゴーストを一瞬に何百万人に送ることができたり、ゲームソフトのデータ配信ができたりと、夢はいろいろ語れるんです。ただ、日本では電話回線料金が高く、まだ先の話でしょうね」とのこと。ここ数年、爆発的な普及を続けているインターネットでは、『ディアブロ』というネットワークゲームが流行っているが、64DDではどんな新しいゲームの可能性を見せてくれるのか、早く見たいもんだね。



⬅インターネットを利用してちょっとしたブームになった『ディアブロ』。

64DDはどう発展する？ 3 ローソン端末からの最新データ入手は⁉

フラッシュメモリ（電気的に書き換え可能なROM）を内蔵した特殊なカセットで、SFC用のソフトを供給するローソンのNINTENDO POWER。古くは、全国のゲームショップでFC用ディスクシステムの書き換えサービスをしていたように、64DDもこの端末を利用して最新のゲームデータを入手できる可能性がある。しかし、残念ながら、ディスク用のデータ供給の予定はないらしい。でも、過去の例からすると、なんらかのカタチで64DDへの書き込みサービスは実現しそうだけど…⁉ 噂ではデータの供給ではなく、プレイヤー個々のデータを読み込んで「参加型のゲーム」を提供するみたいな試みがあるようだ。そういえば、ディスクシステムにも参加型のゲームってあったよね。いずれにしても、64DDの特徴を生かした計画はあるみたいなので、今後の展開からは目が離せないぞ。



➡やはり、ボクたちとしては端末からのデータ供給を実現してほしい！

64DDと任天堂の未来がわかる! NINTENDO SPACE WORLD '97に行こう!!



遊べるタイトルは？　『ポケモン』は？　新しい周辺機器は？　催し物は？　特集最後のページは、ショウで明らかになるスペシャル情報！

●日時／11月21日(金)＜関係業者日＞
11月22日(土)、23日(日)＜一般日＞
3日間とも9：00～17：00
●場所／幕張メッセ（JR海浜幕張駅から徒歩8分）
●入場料／業者日の21日は招待券持参者のみ
一般日は無料

『ポケモン』関連の出展は？

『ポケモン金・銀』が遊べるほか、初公開となる64DD版の『ポケモン』関連タイトルが1本出展される。しかも、こちらも遊べそう。またロムの『ピカチュウげんきでちゅう』はステージイベントで、人数制限があるもののプレイ可能。会場で配られる整理券をなんとかゲットしよう。急げ！



●ステージイベントでの出展になるでちゅう

おもしろパックが2種類以上公開！

宮本茂さんによれば、2つ以上のおもしろパックが出展されるとのことだが、具体的にどんなものが出るか、気になるよね。

編集部がつかんだ情報では、ズバリ「音声入力インターフェイス」と、「N64とGBをつなげるアダプター」！

また通信が可能な「スーパー[illegible]」[illegible]。



山内社長の講演会！

[illegible]

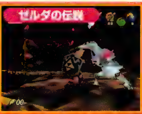


64の"明日"に直接ふれられるチャンス!! 見逃すな!!

プレイできる任天堂ゲームはコレだ!!

[illegible]

タイトル	媒体
ヨッシーストーリー	[illegible]
ゼルダの伝説	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ピカチュウげんきでちゅう	[illegible]
MOTHER3	64DD
マリオ[illegible]	64DD
ポケ[illegible]64	64DD
タイトル未定(ジャックと豆の木ゲーム[illegible])	64DD
ポケットモンスター金・銀	ロム(GB)



[illegible]



●絵本の中の世界なんだね。

ビデオ出展であっと驚くタイトルも？

会場で上映されるビデオの中で発表される新作ソフトも、もちろんあるぞ。右の3本はまずこの形での出展になりそう。もちろんこれら以外にも、会場で初めて公開される隠し玉ソフトもあるはず。とにかく自分の目で確認しよう！

タイトル	媒体
F-ZERO64	ロム
ジャングル大帝	ロム
シムシティー64	64DD

64DDのすべてが明らかに!?

[illegible]



※なお一般日は、ミュウのデータの当選券を持っていなくても入場可能です。また、出展作品・イベントは変更になる可能性があります。

10月の新刊 好評発売中!

電撃文庫



電撃G's（ジーズ）文庫

文化祭にクリスマス、2大イベントで片桐彩子&鏡魅羅に何が起こる?

ときめきメモリアル②

花田十輝・山田靖智　イラスト/コナミ・オフィシャル

定価:本体540円+税

TVアニメ化決定! 大人気健康優良SFアクション《大学衛星編》スタート!

バトルアスリーテス大運動会②

倉田英之　イラスト/中野友貴・杉本幸子

定価:本体510円+税

電撃コミックス　好評発売中!

コミック版

バトルアスリーテス大運動会①②

ＯＶＡ版

バトルアスリーテス大運動会 A.D.4999 ①

TVアニメ TV東京系 毎週金曜日 18:30~19:00 On Air!



セル原画/杉本幸子

電撃文庫

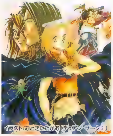
ひよっこ戦士デュアン・サーク、新たなる冒険に挑む!

デュアン・サーク③ 双頭の魔術師〈上〉

深沢美潮

イラスト/おときたたかお

定価:本体490円+税



イラスト/おときたたかお《デュアン・サーク3》

好評発売中!

デュアン・サーク①②

魔女の森〈上〉〈下〉

CDブック　全2巻 好評発売中!

フォーチュン・クエスト バイト編

夕日が二つに見えた夜

価格2,700円(税別) キャスト:中川亜紀子ほか

発売/角川書店・エアーズ

人類の未来を賭け、少年たちは日夜闘いを繰り広げる!衝撃のサイキックアクション再臨!!

クルーエル② 火星の天使

新井 輝　イラスト/安曇雪伸　定価:本体530円+税

ドノヴァン、レイレイほか、ゲームの人気キャラクターたちが繰り広げる壮大な闘いのドラマ、電撃文庫に登場!

ヴァンパイアハンター〈上〉 The Animated Series

竹内 誠　イラスト/村瀬修功ほか

定価:本体510円+税



イラスト/村瀬修功《ヴァンパイアハンター〈上〉》

電話のベルと共に現れる謎の《猿》に崩れゆく少女の日常…西谷 史が贈る最新ホラーシリーズ

来訪者（ビジター）① オンラインの猿

西谷 史　イラスト/木河 楊　定価:本体510円+税

人知を超えたテクノデビルの侵略に揺れるエイナス世界
飯 淳が放つ新感覚メガファンタジー!

テクノデビル戦記

飯 淳（エイナス ファンタジー ストーリーズ）

イラスト/佐嶋真実　定価:本体530円+税



イラスト/佐嶋真実《テクノデビル戦記》

ビデオ 好評発売中!

誰も知らない危険な秘密ー **タイム・リープ**

監修:大林宣彦　監督:今関あきよし(原作:高畑京一郎　電撃文庫刊)

出演:佐藤藍子/川岡大次郎ほか

発売:バンダイビジュアル　VHS　91分　価格.16.000円(税抜)

・定価は本体価格、消費税が別に加算されます

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)

内容に関するご質問▶03-5281-5207(メディアワークス書籍編集部)

メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

◆主催:株式会社メディアワークス

無限なる才能を解き放て!!

第5回 電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームイラスト大賞
電撃ゲームコミック大賞

●賞(各部門共通)
大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞 50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞 30万円

ぼくらの新しいエンターテインメントは「ゲーム感覚」がキーワード。
“3大賞”は小説、コミック、イラストでまだ見ぬきみの創造力を募集中!!
メディアを超えた感性を今こそ世界にはばたかせよう!

才 能 大 成

電撃ゲーム小説大賞

●大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容 ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●応募規定:〔長編〕400字詰め原稿用紙250~350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40~80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)
① タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●応募資格:不問。

●選考方法:1998年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1998年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略):広井王子(作家)、深沢美潮(作家)、安田 均(作家)、伊藤和典(脚本家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

●大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●募集内容:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
A メカデザイン部門
B ファンタジー部門

●応募規定:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法、彩色、画材などは自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとソフト(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●応募資格:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法:1998年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1998年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

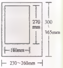
●選考委員(敬称略):天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷 遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

●大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定:ストーリーコミックは24~41P/ギャグ コメディなどのショートコミックは10~16Pを2本以上/4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270mm、ヨコ180mm(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●応募資格:不問。

●選考方法:1998年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。

第1回締め切り	1997年 7月10日(通過者発表、ガオ!11月号〈 9月27日発売〉)
第2回締め切り	1997年10月10日(通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉)
第3回締め切り	1998年 1月10日(通過者発表、ガオ! 5月号〈 3月27日発売〉)
最終締め切り	1998年 4月10日(通過者発表、ガオ! 8月号〈 6月27日発売〉)

★それぞれの予選で最終候補を4~5作品選出する。
★予選を通過した約20作を対象として、1998年 7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)
永井 豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井 守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●特典:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん その後、何度でも予選に応募できる)。
【各予選のアドバイスをする作家】
◆第1回予選 真鍋譲治 ◆第2回予選 沢田 翔 ◆第3回予選 あかほりさとる

募集要項
応募の掟

●あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館 ㈱メディアワークス
『第5回 電撃ゲーム○○○大賞』係

●最終締め切り
1998年4月10日(金)
(当日消印有効)

●発表1998年8月~9月に発売される「電撃」の各誌上
『電撃王』
『電撃PlayStation』
『電撃SEGASATURN』
『電撃NINTENDO64』
『電撃G'sマガジン』
『月刊電撃コミックガオ!』
『コミック電撃大王』
『電撃Adventures』

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

傑作・注目作の宝庫!電撃ゲーム3大賞の作品群!!

映画
タイム・リープ
主演:佐藤藍子、川岡大次郎
監督:今関あきよし
発売・販売:バンダイビジュアル
価格16,000円(税抜)



土門弘幸 第1回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞者 ◎電撃文庫☆『五霊闘士オーキ伝 五霊闘士現臨!』『五霊闘士オーキ伝 2 暗黒道士復活!』『五霊闘士オーキ伝 3 兵魔戦士再襲!』『五霊闘士オーキ伝 4 護法剣士閃翔!』『五霊闘士オーキ伝⑤ 虚心騎士降臨!』『セブンス・ヘヴン① ミオと未緒』『セブンス・ヘヴン② 魔人と魔剣』

高畑京一郎 第1回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞者 ◎単行本☆『クリス・クロス 混沌の魔王』『タイム・リープ あしたはきのう』◎電撃文庫☆『クリス・クロス 混沌の魔王』『タイム・リープ あしたはきのう〔上〕〔下〕』

中里融司 第1回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞者 ◎電撃文庫☆『冒険商人アムラフィ 海神ドラムの秘宝』『冒険商人アムラフィ 2南海の妖女』『X-MEN② ネオ・ヘブン』『X-MEN③ ホワイトゾーン』(共著)『狂科学ハンターREI』『狂科学ハンターREI 2 ニコラ・テスラの塔』『狂科学ハンターREI 3 パラケルススの秘石』

坪田亮介 第1回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞者 ◎電撃文庫☆『臥竜覚醒 電撃ゲーム小説大賞短編小説傑作選』(受賞作『雲ゆきあやし、雨にならんや』収録)

古橋秀之 第2回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞者 ◎単行本☆『ブラックロッド』(本文イラスト/田中正樹〈第2回電撃ゲームイラスト大賞《大賞》受賞〉) ◎電撃文庫☆『ブラックロッド』『ブラッドジャケット』『ソリッドファイター』◎電撃コミックス『ブラックロッド』(画/三郷敬)

川上 稔 第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞者 ◎電撃文庫☆『パンツァーポリス1935』『エアリアルシティ』

栗府二郎 第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞者 ◎電撃文庫☆『NANIWA捜神記』(イラスト/藤岡建機〈第3回電撃ゲームイラスト大賞《金賞》受賞〉)



電撃文庫
ソリッドファイター
古橋秀之

(☆は受賞作) 発行:メディアワークス 発売:主婦の友社

プリクラポケット2 彼氏改造大作戦

GB ●11月28日発売●¥3,980●アトラス●AVG●4M Ⓑ

理想の彼氏に大改造!

『プリクラポケット』の続編が早くも登場。卒業までの1年間に、彼氏を理想の男の子にみがき上げ、記念にプリクラを撮ることが目的だ。通信ケーブルを使った「彼氏対抗綱引き」では、相手の彼氏を横どりできるぞ!



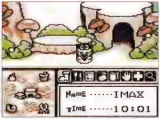

⬆彼とのコミュニケーションを大切に。放っておくと、どんどんダサくなるぞ(笑)。
➡ミニゲームのひとつのSTG。高得点をとれば彼氏の成績が上がる。

カンヅメ モンスター

GB ●'98年2月発売予定●¥4,980●アイマックス●SLG●4M Ⓑ

カンヅメでモンスターを育てよう!

モンスターをカンヅメの中で育て、コミュニケーションをとったり、冒険に出たりするという育成SLG。モンスターは全部で50種類以上もいて、それぞれドハデな必殺技や超必殺技があるのだ。通信ケーブルを使えば、育てたモンスターを友だちと戦わせることもできるぞ!



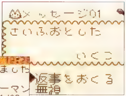
⬆育て方によって、さまざまな性格や姿に変化するぞ。何が生まれるかはキミしだい!

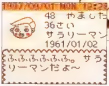
日刊べるとも倶楽部

GB ●12月発売予定●¥4,800●アイマックス●SLG●4M Ⓑ

GBにポケベルゲーム登場!

ポケベルでメッセージをやりとりし、友だちをどんどん増やしていく今までにない恋愛シミュレーションゲーム。プレイヤーの最終目標は、ポケベルで気に入った相手に愛のメッセージを送り、なんとか恋人をつくること。占いなどのオマケ機能も満載だ。





⬆ちゃんと返事を送れば友だちを紹介してくれるぞ。
⬅50人以上の個性的なキャラクターが恋人候補。

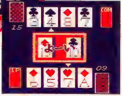
トランプコレクションGB

GB ●11月下旬発売予定●¥3,980●ボトムアップ●ETC●2M

冬はトランプが熱い!

大富豪、スピード、神経衰弱、七並べ、ポーカーといった、誰もが知っている5種類のトランプゲームが、GBで手軽に遊べるようになった。ひとりで遊ぶのもいいけど、通信ケーブルを使えばアツイ2人対戦もできるのだ。





⬆これはポーカーの画面。勝てばダブルアップのチャンスがある。
➡スリル満点のスピード。素早いキー操作と判断力で勝負。対戦が盛り上がるぞ。

カラムー町の大事件

GB ●12月下旬発売予定●¥3,800●スターフィッシュ●ACT●2M

湖池屋キャラ大活躍!

「ポリンキー」や「カラムーチョ」などの、CMでおなじみの湖池屋キャラが暴れまわるACT。個性あるキャラたちがおかしなアイテム(湖池屋のお菓子)を活用して敵を倒していく、面クリア型のゲームだ。



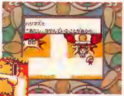

⬆「ヒーおばあちゃん」こと森田トミ。「カラムーチョ」を食べてヒー攻撃だ!
➡もちろん「スリーポリンキー」もキャラ選択できる。

キョロちゃんワールド(仮)

GB ●'98年1月発売予定●価格未定●トミー●AVG●2M Ⓑ

キョロちゃんとお友だちになろう!

森永チョコボールでおなじみの「キョロちゃん」との、コミュニケーションを楽しみながらイベントをこなしていくAVG。キョロちゃんは自分の意志をもっていて、何もしなくても勝手に動き回る。そんなキョロちゃんの行動を見ているだけでも楽しいぞ。




⬆困っている動物を助けて友だちになろう。
⬅ミニゲームで対戦もできる。主食はやっぱりチョコボール!?

HOT GAME PREVIEW

ホットゲームプレビュー

今月発売のソフトを厳正チェック

爆ボンバーマン

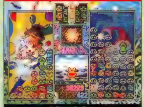


発売中

N64 ●ハドソン ●ACT●￥6,980

人気シリーズのN64版最新作。初めて3Dの世界で展開されるACTはPZG要素満載で、戦略性が高い。

ぷよぷよSUN64



10月30日

N64 ●コンパイル ●ACT●￥5,980

落ちものパズルの定番がN64に登場。新要素、太陽ぷよの登場でより攻撃的になり、スリリング度がアップ。

HEIWA パチンコワールド64



11月予定

N64 ●ショウエイシステム/アムテックス ●ETC●￥6,800

N64初のパチンコ実機シミュレータ。いろいろな角度から、クギをチェックできるなど、台研究に役立つ。

大竹 雅法



爆ボンバーマン 9

これまでの「ボンバーマン」とはまったく違う内容になってしまっているけれど、3Dということを考えれば、これで正解。敵をハメて倒すといった楽しみはなくなったけど、3Dならではの新アクションとマップ探索で十分に楽しめる。ハメではなく、相手をいかに気絶させるかがポイントになる対戦モードも、なかなかイイ感じ。

ぷよぷよSUN64 8

3Dじゃないし、操作も十字キー。これをなぜN64に？　などといってはいけない！　さすがにゲーム自体に特に新しさは感じられないが、その分安心して楽しめる。この安心感を与えてくれるソフトこそ、今のN64に必要なんじゃないかと思うんだよね。価格的には、もう少しがんばって欲しかったけど、ROMではこれが限界なのかも。

HEIWA パチンコワールド64 6

ポリゴンで再現されたパチンコ店内はなかなかリアル。だけど、景品交換所もカード自販機も、ただそこにあるだけ。おかげで、店内を歩きまわることがかえって苦痛に感じられてしまう。攻略もリーチパターンの紹介だけで、ちょっと物足りなく感じられる。パチンコソフトが珍しくなくなった現状では、もう少し遊び心が必要では？

中里 一雅



爆ボンバーマン 6

個人的に『ボンバーマン』は爆破の爽快感こそ、と思ってる。でも、N64版はパズル要素を取り入れたばかりに、爽快感ゼロ。終始イライラしっぱなしで、ああもう、思い出しただけでムキーッ!!　……ふうふう……でもパズルACTとしては、難易度は手頃、作りはていねいでOKです。あとはもう少し、プレイヤーを引き込むパワーを。

ぷよぷよSUN64 7

太陽ぷよは、対戦での逆転性を高めた、いいルールだね。もはや定番モノだけに、構成は堅実そのもの。モードも充実してて、『ぷよ』ファンなら確実に長く遊べるよな。特に対戦系が充実してるので、対戦相手に恵まれてる人は買いだぞ。なお、他機種との違いは振動パック対応のみ。まあ、ムリにポリゴン使われるよりばイイけど（笑）。

HEIWA パチンコワールド64 4

SFCソフトをN64でエミュレートして動かしてるのかと思うほど、グラフィック、音楽とも低調。実機モノらしいけど、機種の知名度もいまひとつのようだし。ただ実機で遊べて、ただ仕様を公開してという印象で、あまりに味気ないと思うのは俺だけか？　パチンコファンとて、いいかげんパチゲーを見る目も養われてるでしょうに。

佐々木麻里菜



爆ボンバーマン 7

爆弾で建物や敵を破壊するという基本コンセプトを残したストーリーモードは、謎解き要素が楽しい！　やっぱり3Dだと、アチコチを探検することが断然おもしろくなるんだよね。逆に対戦では、3Dのメリットがあまり感じられない。地形に高低差があると、2Dのときよりも対戦相手を攻撃しにくいため、戦略性が薄れる気がするの。

ぷよぷよSUN64 8

振動パック対応には期待大だったけど、おじゃまぷよが降ってくるときだけふるえるってのは、もの足りないよう。一発逆転の可能性を秘めた太陽ぷよは、うまく連鎖が組めずに悔しい思いをしてきた人にはバッチリ。でも、基本はやっぱり地道に連鎖連鎖、大連鎖よね！　対戦以外のモードもイケてて、定番の1本ってことで買ってソンなし。

HEIWA パチンコワールド64 5

N64でパチンコが出るとなれば、期待するのは、やっぱりクギを見るときよね。クギの状態が3Dだと一目瞭然。でも、もう少し視点を自由に動かせるとよかったな。台の設定はわりとシビア。出なさ加減がリアルすぎる～。3Dスティックでのハンドル調節も少々アバウトかな？　グラフィックはそれなりに美しいけどねえ……。

三田 哲也



爆ボンバーマン 8

「ボンバーマン」のアイデアを生かした、新たな3Dアクションに仕上がってますね。ストーリーモードは適度に頭を刺激されて楽しいのですが、逆に従来の形を踏襲している対戦モードはプレイしづらく感じます。操作に慣れるまでは、なかなか決着がつきませんね。ソフトのクオリティには文句なし。老舗の底力を感じました。

ぷよぷよSUN64 6

移植ものですね。内容も大差ないので、他機種版を持っているユーザーは買う意味はないでしょう。モードの切り替えが速いとはいえ、デモに音声がないのはファンにとっては大きな減点要因。とはいえ、知名度が高いので、安心して買えるソフトです。どの層を狙ったのかつかみかねますが、「あり」か「なし」かならありでしょう。

HEIWA パチンコワールド64 6

N64ユーザーの親を狙ったのでしょうか？　まあ、定番といえば定番ですしね。ただ、何の報奨もなくただ打ち続けるというのは、けっこう気が滅入る行為なんですよね。実機のシミュレーションとしても、限界がありますし。やはり、こういったパチンコソフトは、何らかの報奨や、競争相手が必要ではないでしょうか？

イラスト／宮須弥

「爆ボンバーマン」「HEIWA パチンコワールド」は都合によりこの号であつかっています

ゲーム会社社長と業界キーパーソンの白熱対談

富士本 淳の64の時代を語る

第8回



中本氏に初めて会ったときの第一印象

かなりゲームの周辺にも詳しい方ですね。それより、私と同い年だってうかがって、瞬間私は、そっか、他人から見て私もこのくらいフケて見えるのかって悩んでしまいました（笑）。

富士本 淳（[illegible]代表取締役社長）
N64ハードに詳しいゲーム会社社長

N64はどんな可能性を秘めたゲーム機なのか？　人と技術と想像力がクロスオーバーすると、見えてくる。来たるべき64の時代が。

文・構成／平林久和

前回は「10人で分け合う小魚」という比喩をベースにして、今のゲーム業界の問題点が論じられた。つまり、似たようなゲームをみんなで出しているけど、ゲーム会社はそんなにもうかっていないよね。これで僕らはいいんだろうか？　そんなテーマが真剣に語られた。だからこそ「別の池を掘ったり」「新しい魚を放流したり」「産卵させたり」が必要なのだ、と中本さんは語った。

では、今求められている「10人で分け合う小魚」ではない魚。要するに新しい市場をつくる〝新しい遊び〟ってなんなのだろうか？　中本さんはゲームボーイにそのヒントが隠されているという。

中本：前回お話ししたように、僕らはまず道具を整備するところから始めました。開発ツールをつくったり、どんなゲームにも汎用性のあるプログラムをつくったり。N64をやるからにはそれくらい本腰入れないと、良いものはできないと考えましたから。

富士本：そうなんですよね。今のゲームは、遊んでいる人からは見えない部分が、非常に重要になってきている。

中本：で、そういう技術的な環境がやっと整ってきた。今まではハドソンもお休み期間だったけど（笑）、「いよいよ〝新しい遊び方〟の開発をするぞ。これからが本番！」そういう時期にさしかかっているわけです。

でね、じゃあその〝新しい遊び方〟ってなんだろうって考えると、どうしたことか、ゲームボーイの存在が非常に気になりだしたんです。もう10年近く前から出ているゲームボーイが、僕に「何かつくれ！」ってささやいている気がする（笑）。

アレッ？　この対談ではN64に話を絞らなくてはいけないんだっけ？

富士本：全然気にしないでください。別にこのコーナーはN64を持ち上げるコーナーではないですから。今までとは何かが違う新しい時代。そのことを仮に、８でも16でも32でもない。なんか新しそうな「64の時代」と呼んでいるだけですから（笑）。ですからゲームボーイの話でも何でもOK。どうぞ続けてください。

中本：じゃ続けるとね、〝新しい遊び方〟ってじつはゲームボーイそのものじゃないか、と思ってるんです。

まずあのポータビリティ（持ち運べること）。持って歩ける感覚がいいじゃないですか。ゲームボーイならば、そんなことは昔から当たり前だったんだけど、かえって今の時代にマッチしているような気がする。ちょうど今は『たまごっち』のような携帯ゲームとか液晶ゲームのブームが起きているし。

富士本：確かに昔のゲームボーイは、「携帯用ゲーム機」といいながらも、インドアな印象がありましたよね。居間に置いてあるテレビをファミコンで占拠しちゃうと、「いつまでゲームやっているの！」と子どもは親に怒られる。そこで子ども部屋に帰ってこっそりゲームボーイを始める（笑）。けっこうこんな使われ方をされてたんじゃないかな？

中本：僕は技術者のわりには、もとからアウトドア志向が強いんです。そのせいもあってか、最近の外に向かっている感じがするゲームボーイが好きなんだなぁ。

で、まあこれは『ポケットモンスター』が一気に広めたわけだけど、友だちどうしでデータを交換したり、対戦したり…。携帯だからこそできるコミュニケーションが生まれてきたでしょ。この点が僕をゲームボーイに走らせた決定打でしたね。

とにかくゲームボーイには、家庭用ゲーム機では成立しにくい〝新しい遊び方〟が確実にあるぞ、って痛切に感じているんです。

富士本：それで『スーパービーダマン』のような、ゲームボーイソフトの赤外線通信

中本伸一氏

なかもとしんいち●株式会社ハドソン常務取締役／昭和33年生まれ。北海道大学在学中にハドソン設立に参加したベテラン技術者。

の方向にいったんですね、中本さんは。
中本：そう。通信ケーブルがなくてもできる簡単な通信を広めたかった。あれ「ゲームボーイ・キッス」と呼びます。キスするみたいにカートリッジを接触させて使うから。

あとどうなんでしょう。半分はジョークなんですけど、くだらないことでも遊びにしてしまうところがゲームボーイのおもしろさじゃないですか？
富士本：…というと？
中本：たとえばゲームボーイを、街でオトナにいたずらをする装置にしちゃう。今考えているのは、携帯電話の音ね。ピコンピコンの『たまごっち』の音じゃなくて、かぎりなく本物に近い携帯電話の音をプログラムする。それをゲームボーイに差して子どもが街を歩くんです。人の多いところにきたら、スイッチを入れて携帯電話の音を豪快に鳴らす。するとオトナたちがキョロキョロする（笑）。なんていうのはどうでしょう？　こんなのだって一種の遊びでしょう。

つまりゲームボーイは、家庭でするゲームの常識を、ぶっ壊すことだってできる。そういうこと。街に出ているからこその遊びって、けっこう幅が広いと思うんですよ。

ある意味で非常にわかりやすい話である。考えなくてはいけないのは“新しい遊び方”なのだから、ハードはこだわらなくていい。すると、行きつくところは32ビットや64ビットの高級マシンではなく、8ビットのゲームボーイでいいじゃないか、ということらしい。

富士本：あえて聞いちゃいますけど、中本さんは、知る人ぞ知るPCエンジンの仕掛け人ですよね。PCエンジンといえば、家庭用ゲーム機で初めてCD-ROMを搭載したゲーム機でしょ。大容量のCD-ROMのPCエンジンから、コンパクトサイズのゲームボーイへの転向。その背景にはどんな心境の変化があったんですか。
中本：なつかしいなぁ、PCエンジン。ハドソンにも富士本さんと同じようなバックグラウンドを持つ技術者がいて、岡田くんっていうんだけど、その彼が「こんなのをつくろうよ」っていきなり試作品を持ってきたの。それがPCエンジンのすべての始まりだった。

あのころ（1987年当時）はとにかくファミコンの容量が足りなかったでしょ。一方で、まだ全然メジャーではなかったけど、目の前にはCD-ROMというよだれが出るような新技術が転がっていた。これは将来絶対イケる、という読みもあった。それで「時代はCD-ROMだ！」とあちこちでわめいていたわけです。
富士本：いいなあ、技術者らしくて。それもゲーム屋さんの技術者らしくて。
中本：そうでしょ。家電とか、ふつうの業界の技術者は逆でしょ。時代とともにメモリ容量は比例して増えていくものだと思い込んでいるから（笑）。
富士本：ですよね。昔は小さな容量で今は大きな容量……という話ならいくらでもある。
中本：けれど僕の場合は逆だったものなぁ。昔はPCエンジン＋CD-ROMだと思っていた。540メガバイトで何やろうか？　って考えていた。ところが今は８メガビットで



⬆今年７月に発売されたハドソンのGBソフト『スーパービーダマン　ファイティングフェニックス』のロムカセットには、赤外線による送受信機能が搭載されている。通信ケーブルを使わずとも、GBを“キッス”させるように向け合うことで、データ交換ができるのだ。



富士本氏に初めて会ったときの第一印象

社長さんっていうからもっと年配の方だと思ってたけどビックリ。ゲームに詳しくて、そして歳より若く見えるし、まじめそう。この「そう」っていうのがミソね（笑）。

携帯電話の音まねだものなぁ（笑）。

富士本：つねに〝おもしろいゲームとは何か〟を軸にして考えると、そういう答えになるんだと思う。中本さんの言っていること、よーくわかりますよ。

ただし技術優先、数字スペック優先で考える人からは、ただの変人に思われるかもしれない（笑）。ふつう、こうまで極端に考え方が変わる人はいないでしょ。しかも量が増えないで減っちゃうんだから、知らない人が聞いたらびっくりするかもしれない（笑）。

とはいえ、その意見の変更は正しいと思うし、勇気ある行動だと思いますよ。ある人がね、中本さんのことを〝進化する中本さん〟って呼んでた意味がわかるような気がするなぁ。

中本：あ、そう。でもそれ、「アイツ、言ってることが昔と今では違うぞ」っていう悪い意味もあるんじゃない？（笑）

中本さんはつねに、時代の先を行こうとする人だった。ファミリーコンピュータの全盛時、「それでは容量が小さくてつまらない」と大容量CD-ROMに夢中になった。それが今、そのCD-ROMが全盛期を迎えると「今こそカセットの時代だろう」と、また人とは逆のことをする。あまのじゃく？　ひねくれ者？　いや優秀なビジネスマンとは、つねに人とは違うことを考える人なのである。

中本：今、ハドソンではゲームのつくり方からして大胆に変えようとしているんです。これまでだと経営や営業サイドの人間がクリエイターに「○○をつくれ！」って指示することが多かった。けれどこの方式は、確実だけど、どうしても既定路線のゲームばかりになってしまう。そこでつくりたい人間に、つくりたいものを勝手につくらせることにしたんです。

富士本：おもしろそうじゃないですか。

中本：現場が勝手にプロトタイプ（試作品）をつくるんです。ある段階まで完成したところでG7と呼ばれる組織が、もっと開発を進めるか、実際に販売するかどうかを判断する。そうやって新しいアイデアを会社が吸い上げていくような仕組みにしたんです。こんな社内改革をやったのが去年の秋から。だからこれからのハドソンは、びっくりするようなゲームを出しますよ。期待してください。

富士本：G7なんてカッコいい名前ですね。

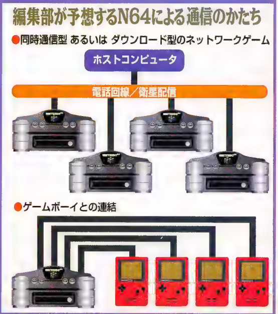
中本：ニュースでやっている先進7か国蔵相会議のG7みたいでしょ。本当は「崖っぷちの7人」といって（笑）、ハドソンを大きくするか潰しちゃうかの運命を背負った管理職たちのことをいうんですけど（笑）。まぁ、冗談はさておき、それくらい危機意識をもって新しいものにチャレンジしようとしてるんです。

富士本：そうなると社員の方たちの士気は上がりますよね。

中本：僕は「狼は生きろ、豚は死ね」と言っている。昔の角川映画で『白昼の死角』というのがありまして、あの映画のキャッチコピーなんですけどね。つまり今までのゲーム会社は横並び意識が強くて、良いゲームつくっても社員たちが報われなかった。その一方で、たいした仕事をしていなくてもそこそこの給料をもらえた。もう少し競争意識をもってほしいと思って、狼だの豚だのと言っているわけです。

富士本：確かにこれはどこの会社でもそう





中本伸一×富士本淳 パート2

GBの通信形態に新しい遊び方を探る

だと思うけど、悲しいかな開発者のレベルには格差がある。

中本：現実をみるとそうですね。でもね、これもやはりゲームボーイでやってみると、はっきりするんですよ。

富士本：わかります。ゲームボーイだと知恵だけの勝負になりますからね。だから個人の能力がはっきりしやすい。ラグビーでも、チーム対チームだとわからない能力が、単発で体当たりしたらわかる選手の能力があるじゃないですか。あれと同じことですね。

中本：極端なことを言えば、CD-ROMは金と体力を詰め込めばなんとかなる。しかし、ゲームボーイの容量とシンプルなグラフィックだと、これは富士本さんが言うように、知恵を絞らないとどうにもならないんです。

富士本：そういう意味でもゲームボーイはつくる側の感性が問われている。

あとどうなんでしょう？　今のゲームボーイを取り巻く技術や、ゲームボーイが提案しようとしている遊び方って、将来のゲーム像を先取りして見せている気がしてるんです。

これは私の考えですが、ゲーム機には、遠隔地(えんかくち)どうしのユーザーがつなぎっぱなしにするような通信は向いていないと思うんです。こういったベタでつなぐ通信って、家電とかパソコンの発想でしょう。せっかくのゲーム機が人と人が遊ぶためのただの通信機になってしまっている。どうやって楽しくするか、ユーザーの負担コストを下げてやるか、というゲーム的な発想がない。

中本：だいたいが日本の通信環境の中でベタでつなげるんですかね？

富士本：むりでしょう。お金がかかりすぎて社会問題になるかもしれないし。そんなことになったら魚が産卵する前に池が埋まっちゃう（笑）。

だから今のゲームボーイで行われている「ちょっとだけつないで」「後でじっくり楽しむ」っていう、非同期型の通信は、これからのゲームのお手本になっていると思うんです。

中本：通信ゲームだ、ネットワークゲームだ、と構えるからなんだかわからなくなる。『ポケモン』でいいんですよ。小学生たちはこれぽっちも意識していないけど、あれは通信ゲーム以外の何物でもないよ。

富士本：あとどうですか？　逆にみんなが「これは通信ゲームだ」と信じて疑わないゲーム、たとえば『ディアブロ』や『クウェイク』などは、通信ゲームというよりは“画面分割型ゲーム”ではないか、と思ってるんですよ。

つまり通信があのゲームをいかしているのではなく、２人が違う画面を見ているところに価値があるわけでしょう。じつはモニターが２つあればできることを、わざわざ電話線を使ってやっているような気がするんです。

中本：画面を分割するといえば、ゲームボーイが２台あればできることだし。

富士本：ゲームボーイとN64をつないで５つの画面で遊ぶことだってできる。これは理論上可能なことです。つまりマージャンを連想すればいい。みんなが見られる「場」にあたるモニターをテレビ画面で、「手」にあたる自分しか見えないモニターをゲームボーイの画面で。そんな感じでね。

中本：そうなればおもしろいゲームができるでしょうね。可能性あるなぁ、ゲームボーイ。

あとハドソンにはPLGSという時計・カレンダー機能の特殊チップの技術がある。これをゲームボーイの通信とからめてもいろんなことができそうですね。時間がたつとちゃんとカセットに帰ってくる伝書バトとか、友だちと通信でデータを交換したのはいいんだけど、１週間たったら病気がうつされていた、なんてね（笑）。アイデア？　富士本さんもそうだと思うけど、いっぱいありますよ。



⬆1995年12月に発売されたハドソンのSFCソフト『天外魔境ZERO』で採用されたのがPLGS（パーソナル・ライブ・ゲーム・システム）。電源を切っていても、ロムカセットの中の時間が現実世界と同様に進む機能だ。GBソフトの「ポケットモンスター金・銀」（任天堂）と『牧場物語GB』（パックインソフト）にも同様の機能が備わる予定。

富士本：病気の潜伏期間ゲームですか、それはいやだけどなぁ（笑）。

超専門的な技術談義で始まった対談は、最後はふたりのとっておきのアイデアの熱い応酬になっていた。

誰でもできる簡単な通信機能に、マルチ画面の機能。それに時計・カレンダー機能など、いろいろな機能をからめると、ゲームボーイのもつ可能性は、まだまだ広がると実感できる。そしてゲームボーイがN64とつながるとしたら……“ゲームが変わる”は一気に加速するだろう。当面ゲームは、“つながる”方向を目指しつつ、“新しい遊び方”を探っていくのかもしれない。

次号（１月号）の「64の時代を語る」はお休みさせていただきます。２月号では任天堂ワールドスペシャルとして、特別なゲストをお迎えする予定です。



いよいよSFCの書き換えサービスがスタートする！　今回は３Ｐの大ボリュームで、この画期的なサービスのくわしい中身に迫ります。

Topic 書き換え

SFC書き換えサービス"NINTENDO POWER"スタート！ 12月からは全国規模で展開



ゲーム書き換えシステム NINTENDO POWER ニンテンドウパワー

これがMMS端末だ！

MMS端末はタッチパネル方式であり、画面に触れるだけで簡単に操作することができる。カセットを差しこむスロットがあるが、端末では書き換えソフトの登録だけで、書き換えそのものは、レジの裏側にある専用ライターで行う。



⬅画面に表示される指示にしたがえば、操作は簡単だ。



➡こちらがスロット。手前にはGB用のスロットも見える。

10月から、ローソン店頭でのMMS端末を使ったSFCの書き換えサービス"NINTENDO POWER"がスタートしている。ついに始まったこのサービス、いったいどんな内容なのか？　くわしい内容を見てみよう。

かねてより大きな注目を集めていた、SFCソフトの書き換えサービスが、この10月よりスタートしている。"NINTENDO POWER"と名づけられたこのサービスでは、コンビニ・ローソンの店頭で、MMS（マルチメディアステーション）端末を操作することで、SFCソフトを書き換えることができる。10・11月中は、首都圏100店舗のローソンでの先行サービスということで、旧作ソフト39タイトルでのスタート。12月からは、MMS端末設置店をじょじょに拡大し、全国規模で展開していくということだ。

システム面のくわしい手順は、下のコラムを読んでほしい。また価格面をみると、書き換え専用のフラッシュメモリ搭載カセット"SFメモリカセット"が¥3,980で販売。旧作ソフト１本の書き換え料金が¥1,000（均一）ということになっている。P.132で紹介するリストを見てもらえばわかると思うけど、現在中古市場でもかなりの値段をつけているソフトもある。それが、はじめにSFメモリカセットさえ買ってしまえば、１本¥1,000で手に入るのだから、ユーザーにしてみればありがたいかぎり。また、気になる新作タイトルについては、『平成新・鬼ヶ島前編・後編』、『レッキングクルー'97』が、さらには『ダービースタリオンforNP（仮）』も開発中であることが判明した。これらのタイトルは、12月から投入される予定。注目の『ダビスタ』は、来年２月にはサービスに加わるとのことだ。

今後は、12月の全国展開を機にソフトタイトルを約100本に拡大。来年２月までには、MMS端末を全国6,800店舗のローソンに設置し、書き換えサービスの定着をめざす。そして来春には、ローソン以外の場所でもこのサービスが受けられるようになるようだ。ついに始まった書き換えサービス"NINTENDO POWER"。このサービスを皮切りに、これからはゲームソフトは買うのではなく、書き換えるのが当たり前という時代がくるのかもしれない。

書き換えサービスはこのような手順で行われる！

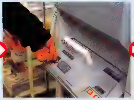
ここでは"NINTENDO POWER"によるSFC書き換えサービスの実際を、順を追って見ていくことにしよう。注意してほしいのは、MMS端末そのものだけで書き換えをするのではないこと。レジにいる店員さんにSFメモリカセットを渡して、専用ライターでデータを書き換えてもらう必要があるのだ。料金も、書き換えてもらうときに支払うことになっている。

①店頭にカセットを持参



⬆MMS端末があるローソン店頭に、SFメモリカセットを持っていく。店頭で売られている同カセットを買ってもOK。

②MMS端末にカセットを差す



⬆SFメモリカセットをガチャッとスロットに差し込む。そしてスロット横の電源をオン。通常のSFCと同じ感覚だ。

③画面でソフトを選択



⬆メニュー画面に並んでいるソフトのなかから、書き換えたいソフトを選択する。じっくりとソフトを選ぼう。

コンビニでの書き換えサービスのメリットは？



➡記者発表では任天堂・今西氏が登場。展望を語った。

この"NINTENDO POWER"サービスにはどんなメリットがあるのだろう？　任天堂側としては、国内に1,700万台も普及しているSFCをこのまま眠らせてしまうのはもったいないということがまず第一にあるはず。さらには、ユーザーにゲームソフトを安価に供給するための新しい流通スタイルを開拓するということもあるだろう。つまり、このサービスはこれから任天堂が始めようとしている、新しいソフト流通の"モデルケース"としての側面があるということだ。また、中古ソフト問題に対する有効な解決策となっていることも見逃せない。もちろんユーザーにしてみれば、ソフトが安く手に入るのだから、そのありがたさはいうまでもない。右に、このサービスが各方面にもたらすメリットをまとめてみた。

書き換えサービスのメリット

ユーザー	中古市場よりもさらに安い価格でソフトを入手できる。しかも、近所のローソンで24時間いつでも書き換え可能。
メーカー	中古市場ではソフトが売れても利益は還元されないが、このサービスでは、旧作ソフトから利益を得られる。
小売店	店頭に在庫を持たなくていいため、リスクがかなり少ない。また、リピート注文の時間がかからないのも魅力。

Nintendo　任天堂と一問一答 "NINTENDO POWER"

いよいよサービスの始まったSFC書き換えサービス、そのくわしい内容はどんなものなのか？　任天堂の広報に直接聞いてみたぞ。

Q：ローソンのMMS端末にはGB用のスロットがついていますが、GBでの書き換えサービスがスタートするのはいつからですか？

A：とりあえずSFCの状況を見てからになるでしょう。

Q：ローソン以外の場所でも書き換えサービスは受けられますか？

A：来春には可能になる予定です。ローソンさん以外の場所では、MMS端末ではなく、別の端末システムを使用することになります。

Q：その場合、どんな場所で書き換えができるのでしょうか？

A：任天堂エンターテイメントショップや専門店などです。希望があれば、中古ゲームショップなどにも設置することを考えています。

Q：ユーザーの要望によって、特定のソフトをサービスに加えることは？

A：ユーザーの方々の声をソフト選択の参考にすることも考えています。

Q：この端末を使って、書き換え以外のサービスをする予定はありますか？

A：タイムアタックなどプレイヤー参加型のイベントを考えています。

Q：任天堂の新作ソフトにはどんなものがありますか？　また、いつごろから新作ソフトが出てくるのでしょう？

A：『平成新・鬼ヶ島前編・後編』や、『レッキングクルー'97』などを用意しています。これ以外のものも確定しだい発表します。このうちいくつかは、サービスが本格始動する12月には出るでしょう。

Q：特殊チップを使ったソフトは、サービスに加えられないそうですが、任天堂ソフトでは、どんなタイトルがこの例にあたるのでしょう？

A：『スターフォックス』『ヨッシーアイランド』『マーヴェラス』などです。

Q：スクウェアのソフトはサービスに加わりますか？

A：希望があれば対応いたします。

Software　書き換えられるソフトにはどんなタイトルが並ぶ？

この書き換えサービスでは、どんなソフトが並ぶのだろう？　ここでは、旧作、新作を含めて現在わかっている情報をチェック！

旧作ソフト

書き換え料金は¥1,000也

旧作タイトルは人気が高いものを中心に、毎月100タイトルほどが並ぶ予定。ただし、月が替わるごとに100タイトルすべてが入れ替わるのではなくて、売り上げデータをもとにタイトルが一部変更されるということだ。10月時点の39タイトルを見たところでは、SFC初期～中期の名作が並んでいるというラインナップだった。今後はメジャーなタイトルも続々増えるとのことだ。



⬅「トルネコの大冒険」も¥1,000ポッキリ。



➡「F-ZERO」。SFC初期の傑作も、数多く並ぶ。

新作ソフト

右のリストが、現在わかっている書き換えサービス用の新作タイトル。新作の書き換え料金は¥2～4,000。任天堂・今西氏によれば、1～2か月に1本のペースで、SFCの新作ソフトをこのサービスに供給するという。

ファイアーエムブレムシリーズ
スーパーミニ四駆
ダービースタリオンforNP(仮)
ニューロードランナー
平成新・鬼ヶ島前編・後編
レッキングクルー'97

くわしいリストは次ページに!!

④申し込み券を受け取る



➡書き換えるソフトを選択し終わると、端末から"ゲーム申し込み券"が出てくる。細長いレシート状の紙だ。

⑤レジで券とカセットを渡す



⬆レジの店員さんに、申し込み券とMMS端末からはずしたカセットを渡して、書き換え料金を支払う。

⑥店員に書き換えてもらう



⬆店員さんがレジの後ろ側にある、専用ライターを操作して書き換え作業をしてくれる。約3分ほどかかる。

⑦カセットを受け取る



⬆最後に、レシートと書き換えられたカセットを受け取って終了。全部で5分ほどで、すべての手順がすむはずだ。

書き換えに使用されるSFメモリカセットって？

このカセットには、ソフトを最大で7本まで書き込むことができる。そのためカセットをSFCに差して電源を入れたときの画面も、通常のロムカセットとは違っているのだ。ここでは、立ち上げ時の画面を解説しておこう。

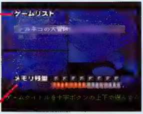


⬆これがSFメモリカセット（¥3,980）。購入時にはソフトは何も入っていない。

SFメモリカセットを立ち上げたときの画面

ゲームタイトルリスト

電源をオンにすると、このような画面となり、現在SFメモリカセットに書き込まれているソフトのリストが表示される。ここで遊びたいタイトルにカーソルをあわせて選択すると、そのゲームが始まるのだ。



メモリの残量表示

SFメモリカセットの空き容量がブロック単位で表示されている。ソフトは、それぞれ消費するメモリブロックの容量が違っているので、1本のソフトですべての空きブロックが埋まってしまう場合もある。ちなみに、下の欄の「B」マークは、バッテリーバックアップ分の使用ブロックの表示。

Opinion 各方面にこのサービスに対する意見を聞いてみた

今までとはまったく違うゲームソフト供給の仕組みである、この書き換えサービス。業界関係者はどう見ているのだろうか？

コンビニ店頭での販売、しかも製品そのものではなくて、ソフトのプログラム部分だけを書き換えるというまったく新しい仕組みであるこのサービス。業界関係者の声は、それぞれの立場によって微妙に異なるようだ。



⬅本格的なコンビニ流通ということになるが……。

歓迎派

●「期待しています。SFCの活性化にもなるし、低年齢層への受けもいいでしょうから、いい結果を出して定着するのではないでしょうか」（メーカー広報）

●「このサービスにより、小学生などコンビニをあまりひんぱんに利用しないような人が、店頭に来てくれるようになるといいですね」（コンビニ店員）

●「在庫を持たなくてもいいのは魅力。特に、SFCは箱が大きいのでかなりスペースをとりますからね。既存のゲームショップにも置けるようになるといいのですが」（ゲーム専門店店員）

懐疑派

●「N64で展開するということならば別ですが、SFCではかなりツライのではないでしょうか」（ゲーム専門店店員）

●「コンビニというたくさんの商品が売られている場所で、店員さんがきちんとお客さんのケアをできるかが心配ですね。ゲームの知識を持った人が対応してくれたほうが、お客さんもうれしいのでは？」（ゲーム専門店店員）

●「今、どんなソフトが書き換えできるかひと目でわかるようにアナウンスしておかないと、ユーザーさんの目をひかないのでは」（流通関係者）

現在サービス中のソフト全39本のリスト

10月現在、書き換えられる39タイトルのリストを紹介する。欲しいソフトがあったらローソンへ急げ！

タイトル	メーカー	タイトル	メーカー	タイトル	メーカー
F-ZERO	任天堂	スーパードンキーコング3	任天堂	パロディウスだ〜神話からお笑いへ〜	コナミ
スーパーマリオワールド	任天堂	ロックマン7	カプコン	悪魔城ドラキュラXX	コナミ
シムシティー	任天堂	ブレスオブファイアII	カプコン	ELFARIA II	ハドソン
スーパーマリオコレクション	任天堂	ストリートファイターIIターボ	カプコン	新桃太郎伝説	ハドソン
ファイアーエムブレム 紋章の謎	任天堂	超魔界村	カプコン	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン
スーパーメトロイド	任天堂	ロックマンX	カプコン	スーパーボンバーマン3	ハドソン
マザー2 ギーグの逆襲	任天堂	がんばれゴエモン3	コナミ	大貝獣物語	ハドソン
カービィボウル	任天堂	ツインビー〜レインボーベルアドベンチャー〜	コナミ	クロックタワー	ヒューマン
スーパードンキーコング	任天堂	極上パロディウス	コナミ	スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム	ヒューマン
マリオのスーパーピクロス	任天堂	ときめきメモリアル〜伝説の樹の下で〜	コナミ	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	ヒューマン
パネルでポン	任天堂	魂斗羅スピリッツ	コナミ	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	チュンソフト
スーパードンキーコング2	任天堂	がんばれゴエモン〜きらきら道中〜	コナミ	弟切草	チュンソフト
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	任天堂	ポップンツインビー	コナミ	かまいたちの夜	チュンソフト

まだキミがプレイしていない名作があるはずだ！



書き換えをすると"遊び方ブック"がもらえる

店頭での書き換えをすませると、その場で"NINTENDO POWER公式遊び方ブック"という小冊子がもらえる。これは、その時点での書き換え可能な全ソフトについての操作方法と、ちょっとした攻略情報、さらには書き換えサービスの手順まで説明してあるオトクな本。カタログ形式になっているので、この本を見れば、次にどんなソフトを書き換えるかを選ぶこともできる。サービス開始からしばらくは、無料配布されるぞ。



⬆書き換えソフトの最新情報まで掲載されている、とてもオイシイ本なのだ。

Topic ポケモン

『ポケモン』の国内出荷本数が『スーパーマリオ』を抜いて1位に!!

小学生を中心に大ブームとなっている「ポケットモンスター」。時事通信によるところの『ポケモン』、発売からわずか1年半で「スーパーマリオブラザーズ」（FC版）の出荷本数618万本を追い抜き、国内で最大の出荷を記録したという。『赤』『緑』『青』の累計で、その数622万本（8月時点）。しかも、発売から12年の歳月が流れている「スーパーマリオ」に対し、「ポケモン」はまだまだブームの真っ最中。どこまで記録を伸ばすのか、期待したいところだ。任天堂といえばマリオのイメージが強かったんだけど、ついに「任天堂といえばピカチュウ」の時代が到来するのかな。マリオもウカウカしてられない!?

『ポケットモンスター』 622万本





『スーパーマリオブラザーズ』 618万本

Topic イマジニア

GB用教育ソフトがブーム!? イマジニアのこんなソフト知ってる？

イマジニアがGBで高校・大学受験用ソフト「合格ボーイ」シリーズを発売し、話題となっている。これは、旺文社や通信講座Z会の参考書をデジタル化したもの。画面に表示される単語や事柄を、単語カードをめくる要領で暗記できる。英単語、英熟語、日本史用のものなどすでに10タイトルが発売されており、累計で12万本を出荷。今年中に合わせて20タイトルがリリースされる予定だ。この「合格ボーイ」シリーズは、¥2,000程度の比較的安価な値段で、書店を中心に販売されている。受験生は、試しに活用してみてはいかがかな。



⬆ズラリと並んだ「合格ボーイ」シリーズ。値段もゲームソフトと比べるとかなり安いので、お求めやすくなっている。

イマジニア今村氏に聞く教育ソフトの現状

——教育市場に参入した経緯は？

今村：当社ではもともと、ちょっと毛色の違うエデュテイメントソフト的なものを多く作っています。受験生向けのソフトを作ろうというのも、そうした経緯があったからなんです。売れ行きもなかなか堅調でして、口コミを中心に浸透していっているようです。学校のクラス単位でブームになる、というようなケースもあるようです。GBの携帯性と、シンプルな操作性が受験勉強には適しているのでしょう。

——今後のリリースの予定は？

今村：今年中に20タイトル用意します。今月末の、英検2級の会話暗記ソフトを皮切りに、今後は、運転免許受験用ソフトなどの大人向けのものも発売予定です。



イマジニア
今村俊介氏
⬆イマジニア・エデュケーション事業部部長。

The Game Ranking

最新のゲーム動向をデータでキャッチ!!

●N64&SFC&GBソフトTop10（集計期間：9月1日～30日）

ランク	機種	ソフトタイトル	先月
1	GB	ポケットモンスター赤 ●任天堂●1996年2月27日●RPG●¥3,900	15.0% 前回3位
2	GB	ポケットモンスター緑 ●任天堂●1996年2月27日●RPG●¥3,900	13.9% 前回4位
3	N64	爆ボンバーマン ●ハドソン●1997年9月26日●ACT●¥6,980	12.2% 前回一位
4	N64	実況ワールドサッカー3 ●コナミ●1997年9月18日●SPG●¥7,500	6.7% 前回一位
5	GB	川のぬし釣り3 ●パックインソフト●1997年9月9日●RPG●¥3,600	5.6% 前回一位
6	GB	ゲームで発見!! たまごっち ●バンダイ●1997年6月27日●SLG●¥4,500	4.9% 前回1位
7	N64	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ ●コナミ●1997年8月7日●ACT●¥8,900	4.2% 前回2位
8	N64	ゴールデンアイ ●任天堂●1997年8月23日●ACT●¥6,800	2.9% 前回7位
9	GB	ディノブリーダー ●J・ウイング●1997年8月22日●SLG●¥4,800	2.0% 前回一位
10	GB	熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ●タカラ●1997年8月8日●ACT●¥3,980	1.9% 前回6位

●N64前人気Top5（集計期間：9月1日～30日）

ランク	ソフトタイトル	先月
1	ゼルダの伝説（仮称） ●任天堂●年内発売予定●A・RPG●価格未定	18.3% 前回1位
2	ヨッシーストーリー ●任天堂●12月2日発売●ACT●¥6,800	7.5% 前回5位
3	ピカチュウげんきでちゅう（仮称） ●任天堂●発売日未定●ETC●価格未定	6.3% 前回一位
4	ポケットモンスター64（仮称） ●任天堂●発売日未定●RPG●価格未定	6.0% 前回8位
5	MOTHER3（仮称） ●任天堂●'98年3月予定●RPG●価格未定	5.0% 前回2位

※ランキングはTVゲームソフトウェア流通協会の協力をもとに、全国1,000店舗以上のデータから作成しました。また、ランキングの順位の欄のパーセント表示は、集計されたデータ全体の中に占めるデータの割合を表しているものです。前人気は本誌調べのものです。

ホントなの

インターネットのゲーム情報をチェック！

海外サイト怪情報

●『マクロス』4人同時プレイ可能

開発元であるゲームテックのスタッフによれば、360度空間で対戦できるそう。[http://www.n64.com]

●米国でのソフト価格値下げへ

1本45～55ドルに値下げになるんだとか。米国任天堂からの正式なリリースなので間違いない情報。[http://www.nintendo.com]

●『ランボルギーニ64』タイトル変更へ

タイトーから発売される予定の同ソフト、米国では11月20日発売予定。タイトル名は変更されるとのこと。[http://www.n64.com]

●『マリオ64』はハリウッド映画以上！

売り上げの話。250万本も売れた同ソフトは、昨年ヒットしたどのハリウッド映画よりも売り上げが多いそうな。[http://www.n64.com]

Topic コンパイル

イベント大好き！ 仁井谷社長に聞く N64とコンパイルの明るい未来



コンパイル 仁井谷正充氏

⬆"MOO仁井谷"の異名を持つコンパイル代表取締役社長。ちなみにイベントのときは、かならずといっていいほどコスプレします。



➡9月15日敬老の日に行われた、シルバーぷよマスターズ大会のひとコマ。ご老人ぷよらーが激突。



⬅「ディスクステーション」。コンパイルのゲームが何本も詰まったオトクなCDロムつき雑誌だ。

『ぷよぷよSUN64』で待ちに待ったN64参入をはたしたコンパイル。敬老の日に行われた、シルバーぷよマスターズ大会会場で、MOO仁井谷社長をキャッチ。話を聞いた。

――ついにN64市場に参入ですね。しかも第1弾はおなじみの『ぷよぷよ』です。

仁井谷：『ぷよぷよ』というのは、3歳の子どもから80歳のお年寄りまで、あらゆる年代の方が遊べるゲームです。N64は、ユーザーの年齢層が広いマシンだと思いますので、その意味でも『ぷよぷよ』は最適ではないでしょうか。

――もしかして、全機種制覇が至上命令になっていたりするんですか（笑）？

仁井谷：私はこのゲームを"現代の囲碁"と呼んでいるんですよ。誰でもすぐに遊べるけれども、とても奥が深い。ですから3年ぐらい修行しないとうまくなれない。いろんな人に、じっくりと取り組んでもらいたいので、ほとんどのハードで出すということです。それから『ぷよぷよ』が出ていないハードだと、ユーザーが別のPZGをプレイしてしまいますよね。そうなってしまわないように、いろんなハードで発売するということもあります。

――現在の開発ラインは、やはり『ぷよぷよ』が中心ということになるのですか？

仁井谷：当社の開発スタッフの約半分ほどを割いて、「Disc Station（ディスクステーション）」というパソコン用のCD-ROMマガジンを作っています。ここでは、ゲームを中心にいろんな実験をしています。ですから、将来のコンパイルがどんなことをするのかというのが、「Disc Station」を見てもらえばわかると思いますよ。

――そのなかには、N64ならではの機能を生かしたような展開もありそうですか？

仁井谷：現状ではなんともいえないのですが、将来的には、N64でいろんなことをしたいと思っています。ぜひ期待していてください。

Topic ポケモン

『ポケモン』が朝日デジタル・エンターテインメント大賞受賞

『ポケモン』がまたひとつ栄冠を手に入れた。さる10月8日に行われた「朝日デジタル・エンターテインメント大賞」で、"ホーム部門賞"を受賞したのだ。この賞は家庭用ゲームや、アーケードゲーム、映画など、デジタル技術を使ったさまざまな娯楽作品のなかから、優秀な作品を選ぶもの。昨年度『スーパーマリオ64』がグランプリを受賞したことで覚えている人もいるのではないかな。今回『ポケモン』が受賞したのは、家庭で楽しめるエンターテインメント作品のなかから、もっとも優れたものを選ぶ"ホーム部門賞"。PS『FFⅦ』などのライバルをしりぞけての受賞となった。授賞式には『ポケモン』のプロデューサーである石原恒和氏が登場。「『ポケモン』の楽しさが評価されて感謝します。今後もこのシリーズにご期待ください」と喜びの言葉を述べていた。



⬅石原さんの『ポケモン』に関するコメントはP.79にくわしく掲載。

ゲーム業界 噂の検証!?

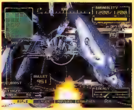
エニックスGB新作をめぐる怪情報

エニックスが現在開発中の新作GBタイトルが、各方面でさまざまな憶測を呼んでいる。ことの発端は、エニックス福嶋社長が、東京ゲームショウで発行された電撃デイリーニュースのインタビューに以下のように答えたことによるもの。「現在GBの新作を準備しています。これには、ぜひ期待してほしいですね」。この発言を受けて、GBの新作は『ドラクエ』関連のソフトになるのではないかという噂が流れているのだ。エニックスのソフトリリースの方針は「いちばん伸びているハードに出す（『ドラクエⅦ』PS移籍時の福嶋社長のコメント）」という単純明解なもの。そこで、現在ブレイク中のGBに『ドラクエ』が!? ということになるわけだ。"旬"のハードに大作ソフトを投入するというのが、今までの同社の流れだけに、あり得ない話ではなさそうだ。完全な新作ではなく、『ドラクエ』の世界観をとり入れた外伝的なものや、リメイクものならば、十分可能性はありそう。現在、エニックスはこの件に関して正式なコメントを発表してはいない。業界筋の推測では、この年末にも何らかの動きがあるのでは、ということであるのだが…。とにかく続報が出るのを待とう。



知って安心 64Who's Who 元気

ちょっと風変わりな名前だが、ソフト開発会社の名前である。ポリゴンものを作らせれば右に出るものはいないといわれるメーカーであり、N64ではイマジニアブランドから発売された「超空間ナイタープロ野球キング」、「マルチレーシングチャンピオンシップ」の開発を担当した。元気ブランドとしては「BELTLOGGER（ベルトロガー）9」などを発売している。また、RCG「首都高」シリーズの開発も手がける。ポリゴンを使った美少女SLGを開発中との噂もある（PSらしい）。とにかく要注目のメーカーだ。



⬆敵の動きがすごい『BELTLOGGER 9』。一見の価値あり。

Campaign 光るゲームボーイふたたび『メダロット』キャンペーン

いまや専門のコレクターまで存在するというＧＢ限定バージョン。この夏開催されたイマジニア『マルチレーシング』の光るＧＢキャンペーンでは好タイムが出せなくて涙した人もいるんじゃないかな。そんな人に朗報なのが今回のキャンペーン。11月発売のＧＢソフト『メダロット』でゲーム中に集められる４つのパスワードを集めたら、ソフトについている専用ハガキをイマジニアに送ろう。'98年４月まで毎月200名、合計1,000名に光るＧＢが当たるぞ。くわしくは発売されるソフトを見てね。今度こそ光るＧＢをゲットしよう。



Rockman 愛され続けて10周年 ロックマンの歴史がわかる博覧会

ロックマン登場10周年を記念して11月９日、東京ドームプリズムホールで「ロックマン大博覧会」が開催される。グッズの販売をはじめ、プレゼント抽選会など内容もりだくさん。入場無料だが、招待券入場者には豪華なおみやげがプレゼントされる。招待券は抽選で3000名に。申し込みは〒530-91大阪中央郵便局止めロックマン事務局まで。10月25日締め切り。



⬅最新版はＰＳ『Ｘ４』。全機種対応主義のカプコンなので、次はＮ64での発売を期待しよう。

Cm 『64大相撲』CM撮影秘話 石ちゃんはとてもいい人？

『64大相撲』のテレビＣＭはもう見たかな。ホンジャマカの石塚英彦さんの笑顔がまぶしいＣＭなんだけど、実はこの撮影、ゲーム中のイベントの再現など非常に時間がかかったうえ、撮影中は相撲ゲームということで、ずっと裸と大変な撮影だった。にも関わらず石塚さんは笑顔というんだから、彼はかなりいい人。彼のすばらしい笑顔、テレビでチェックする価値あり!?



⬅撮影中のスタッフとのひとコマ。サービス精神も満点の石ちゃんでした。

Internet ゲームスクールもインターネットで

インターネットを利用したゲームクリエイター通信講座がスタートした。ドリームエンターテイメントラボは電子メールやチャット機能などインターネットの利点を生かしたクリエイター講座。機材は受講者が用意することになるが、初年度受講費は48万円。問題は自分にきびしく受講できるかどうか？　くわしい資料などの請求は03-5966-9600まで。

School クリエイターをめざす人のための体験セミナー開催

ゲームクリエイターになりたいけど、ゲームスクールってどんなところ？　なんて人におすすめのセミナーが開催される。東京のアミューズメントメディア総合学園では10月25日に現役のゲームクリエイターなどを招待し、将来クリエイターになることをめざす人たち向けのセミナーを開く。対象となるのは高校３年生以上でゲーム業界に興味がある人。参加希望者は予約電話0120-41-4600にいますぐアクセス。

Goods GBがますます楽しいアイテム登場

ＧＢポケットを持ち歩くのが楽しくなる新アイテムが登場。ＧＢポケットマルチポケットは前面・背面の両面が開閉するハードケース仕様。表面には「ポケモン」アニメのイラスト入り。またＧＢポケットプレイングポーチはＧＢポケット全色対応がうれしいオシャレバージョン。ベルトに通したり、首からかけたりできる。両方ともＧＢポケット本体とソフト数本が収納可能。ストリートでゲームをするには最高の品だね。



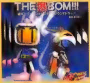
⬆『ポケモン金・銀』の発売が待ちきれなくなるアイテム。ひと足先に買って自慢しよう。



⬇金・銀はもちろんピンクにも対応。ＧＢを入れたままプレイもできるスグレモノ。

MEDIA BOX

THE爆BOM!!!



爆破爆破でストレスすっきり、これで明日もホームラン！　なＮ64『爆ボンバーマン』のオリジナルサウンドトラック。ブックレットにはゴールドカード取得ヒントが掲載されているなど攻略本としての楽しみ方もできる。
●ポリグラム／¥2,718／10月25日発売

Memories 藤崎詩織



いまや押しも押されぬゲーム界のトップアイドル藤崎詩織のセカンドアルバム。楽曲提供に村下孝蔵、小比類巻かほる、来生たかお、大江千里、種ともこ、高野寛などが連なる超期待版。初回限定グッズもレア物ぞろいだ。
●キングレコード／¥2,913／11月６日発売

Good Fine Everyday SUS4(サスフォー)



毎日放送系テレビアニメ「フォーチュン・クエストＬ」テーマソング。東京少年少女合唱隊などを経験してきた女子大生デュオＳＵＳ４のピュアで清廉なハーモニーには要注目！
●日本クラウン／¥971／10月22日発売

君だけをみつめてる Last Scene～言葉にできない～



金月真美、黒崎彩子、菅井美奈など人気声優をフィーチャーしたコミックのドラマＣＤシリーズ最終話。ミュージックプロデュースにムーンライダースの岡田徹、作詞に石川あゆ子を迎えるなど音楽部分も一級品の仕上がり。
●east west japan／¥2,427／10月25日発売

GAMEBOY GALLERY musics



「むかし」と「いま」バージョンで大人も子どもも楽しめる『ゲームボーイギャラリー』のオリジナルサウンドトラック。ＣＤ２枚組みで「オリジナル」版と「フルアレンジ」版が楽しめるようになっている。
●徳間ジャパン／¥3,398／10月22日発売

アイドルプロジェクト Vol.4ファイナル♥ステージ



なんでかわからないうちに宇宙の運命まで背負うことにまでなってしまった人気ＯＶＡシリーズの最終話。未夢ははたして願いどおりにアイドルになれるのだろうか。
●KSS／¥5,800／10月24日発売

しめ切り直前N64情報

●横井軍平氏急逝

株式会社コト社長の横井軍平氏が10月４日夜交通事故により急逝した。氏はゲームボーイの開発など、任天堂の成長に大きく貢献、昨年同社を退社後「自分で楽しめるものを作りたい」と企画会社コトを設立した。享年56歳。氏のご冥福をお祈りします。

●サテラで『ダビスタ』最新データ配信

サテラビューでＳＦＣ『ダビスタ96』用に、'97年度の最新レース、種牡馬などのデータが配信される。くわしい放送日などは未定。

●『ワイルドチョッパーズ』値下げ

セタから11月28日発売予定の『ワイルドチョッパーズ』の価格が変更に。新価格は¥6,980とかなりおトクに。

裏技堂本舗
URAWAZA-DO

今回はやっぱりあった『実況ワールドサッカー3』のウラワザをさっそく紹介。それと新作なのになぜか懐かしい(笑)、GBの人気シリーズのウラワザもお送りいたします。

特 N64 実況ワールドサッカー3
オールスターチーム&デカ頭モード

コンシューマゲーム機用のサッカーゲームのなかで最高のデキをほこるこのゲームに、おなじみの隠しチームと、さらにおなじみのデカ頭モードが発見されたので紹介するぞ。ちなみにオールスターチームが登場するウラワザは、ＬＶ３以上のワールドリーグで優勝して、スペシャルゲーム（ワールドスターとの対戦）を勝利したあとの画面を見ていれば、コマンドを入力しなくてもできるぞ。　編集部情報

オールスターチームが登場

ワールドリーグでどうしても優勝できない、というアナタはメインタイトル画面で✚上、Ⓛ、上、Ⓛ、下、Ⓛ、下、Ⓛ、左、Ⓡ、右、Ⓡ、左、Ⓡ、右、Ⓡ、Ⓑ、Ⓐと入力してⓏ+Ⓢを押そう。すると、チーム選択画面に下のオールスターチーム６組が追加されているぞ。

増えるチーム

ユーロスターA	アフリカスター
ユーロスターB	オールドアメリカスター
アジアスター	ワールドスター





⬆オールスターチームとは、その名のとおり各地の強い選手を集めた超スペシャルチームなのだ。

タイトル画面で✚上、Ⓛ、上、Ⓛ、下、Ⓛ、下、Ⓛ、左、Ⓡ、右、Ⓡ、左、Ⓡ、右、Ⓡ、Ⓑ、Ⓐと入力してⓏ+Ⓢを同時に押す

デカ頭モード

こちらは『実況サッカー』シリーズがN64になってから、おなじみ（と言ってもまだ２作めだけど）のウラワザ、デカ頭モード…って言うか「ポリゴンゲームではおなじみ」と言った方がいいのかも。プログラム上カンタンにできるからネ。で、やり方は、タイトル画面でⒸボタンユニットの上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐ（コナミコマンドっす）と入力してⓏ+Ⓢを同時に押そう。そして、普通にゲームを始めると、選手や審判の頭が10倍くらい（当社比）にデカくなっているぞ。ちなみにデカ頭と言っても、刑事さんの頭（どんな頭？）に変わるのではないので注意しよう（寒いッス）。

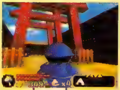
タイトル画面でⒸの上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐと入力してⓏ+Ⓢを同時に押す



⬆なんか、気持ち悪いです。頭がこんなに大きくてよくサッカーなんてしていられるモンです。

松 N64 がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～

隠しみやげもの屋出現



➡えらやっちゃ村のこの場所で入力です。

写真の場所でⒶ+Ⓑ+Ⓒの上下左右を同時に押す

えらやっちゃ村以外にも、ざぜん町、お祭り村の占い屋の近くで左下のコマンドを入力するとスリやイヌなどが現れる。東京都　ヌリオくん



⬆ここで購入したものは、ゴエモンの家にインテリアとして置かれるのだ。

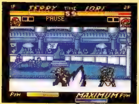
竹 GB 熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

同キャラで対戦

タカラのロゴ画面でⓈ+Ⓐ+Ⓑと押してみよう。すると、同キャラが使えたり、バトル中はいつでも超必殺技が出せるといった効果があらわれるぞ。

東京都　グランブルーくん





⬅いつでも超必殺技が出せて、気分爽快です。

メーカーロゴ画面でⓈ+Ⓐ+Ⓑを押す

梅 GB ナムコギャラリーVol.3

お得なパスワード

ナムコの昔のゲームが4つも入って、お得なこのソフトの、パスワード技をお教えしましょう。ランキングでそれぞれ下のパスワードを入力すると『バベル』は裏面が遊べて、『雀卓ボーイ』は勝ち抜き戦最終面からスタートする。千葉県　ヘベルケくん



⬆「バベルの塔」は、タイトルの色が変われば成功だぞ。

ゲーム名	パスワード
バベルの塔	BABEL
雀卓ボーイ	NAMCOP

梅 GB 熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

特殊なチーム編成

難易度をノーマル以上に設定し、チームバトルで下の表のどれかのチーム編成にしよう。すると、ラスボスのゲーニッツを倒したあとに、通常は起こらないイベントが起こり、仲間同士でのバトルが始まる。

神奈川県　銀河"野茂英雄"伝説くん

草薙京、テリー、リョウ
草薙京、八神庵、神楽ちづる
八神庵、マチュア、レオナ
テリー、アンディ、ギース
リョウ、ロバート、ビッグ
ビッグ、クラウザー、ギース

梅 GB コナミGBコレクションVOL.1

ウラワザも完全移植

4本のタイトルが入ったこのソフト。コナミのGB名作がまとめて遊べるお得版です。発売当時さんざん遊んだ人、あのときのウラワザがもちろん使えます。『グラディウス』：ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐと入力後ポーズを解除するとフル装備。『コントラ』：タイトル画面が止まったら✚上、下、左、右、Ⓑ、Ⓐ、Ⓢでサウンドテスト。

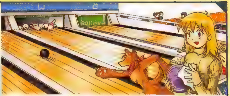
編集部情報



⬆おなじみの「コナミコマンド」と言われている技です。

ウラワザ見つけたら裏技堂へ

気候も涼しくなって過ごしやすくなりましたね。秋は読書の秋、食欲の秋、スポーツの秋と言われていますが、もちろんゲームの秋でもあります。ゲームをやってウラワザを見つけたら応募してくださいね。：春菜



裏技堂鑑定人(イヌ)と賞品はこちら

特級技 店主　厳徹のオススメ技！ ¥12,000分のおもちゃ券

竹級技 バイト　国分寺のオススメ技！ ¥5,000分のおもちゃ券

松級技 店員　春菜のオススメ技！ ¥8,500分のおもちゃ券

梅級技 飼いイヌ　旋風丸のオススメ技！ ¥1,000分のおもちゃ券

〒101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃NINTENDO64ウラワザ係
FAX03-5281-5221

ゲーム業界の暗部を身体で体験!! 青息吐息の第5回



人物紹介

路みちる 今の気分は秋。ナゼってそれは、過ぎ去った季節、楽しかったあの日がもう帰らないから。とりあえず、ゆっくり寝てくれ。

シルキーまりな 今の気分は冬。ナゼってそれは、山のような仕事が降り積もる雪のようだから。アンタも寝ろって。

タッチ本多ラ 今の気分は春。ナゼってそれは頭の中が花畑だから。ちょうちょが飛んでいるアンタは踊ってろ。



次回こそは「声優さんのお仕事」やります。期待して待っっててね。

路先生の「みち」を「ろ」と読んでいる人、路先生にお便りを～♥

〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　電撃NINTENDO64編集部「路みちる先生」係まで

彩色兼備

どうも、担当の中川だいめーです。このコーナーに採用された方には、もれなくコードナンバーとポイントを差し上げております。くわしくはP.100からの読者ページ「ゲームの素」の欄外に書いてありますので、そちらをお読みください。ちなみに、このコーナーに採用された場合のポイントは、一律5ポイントとなっております。少ないと感じる方は、載ったことが勲章と考えてください。



●広島県　げっくくん：115：もうすぐ発売される『ぷよぷよ』。固定ファンもついているから強いのです。



●滋賀県　草薙延博さん：236：なんか大見栄みたいなポーズのユフィ。オリエンタルですから、それもまたよし。



●北海道　N堂大好き男くん：337：一瞬なにかと思いますが、じつは『ポケモン』。ピカチュウがりりしいです。



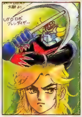
●京都府　空たまごさん：090：『ドラクエIII』の盗賊。すごい軽装です、すばやいのも納得できるってもん(笑)。



●千葉県　トッピンチョコさん：303：なんかほのぼの。やはり背景がイチゴだからでしょうか？　ケット・シーがいいカンジ。こんなぬいぐるみが欲しいです。



●京都府　流湖沙さん：281：ゲームの世界では女性でも最前線で戦闘です。そうでなくても戦闘には、たいてい参加。



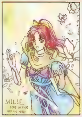
●広島県　さかさクラゲさん：462：フランスでは、視聴率100%を出したことのある番組。全国民が見てたんかい(笑)。



●広島県　藤崎樹さん：425：昔、某誌にコラム書いたとき、「さん」づけして、私が書いたってのがバレてしまいました。



●兵庫県　すいーとさん：431：『聖剣3』人気の人たち(除く男性)。なんか顔が大人っぽいのがいいカンジでち(笑)。



●神奈川県　瀬来さん：414：外国人の人名辞典みたいなものもあります。つづりがわからない人は買ってみては？



●愛知県　あがた☆ちあさん：030：某、巨大同人誌即売会で売るつもりだったそうです。あ、同人誌ありがとう…って、すごい私信です(笑)。



●奈良県　ケロッピー＝トードくん：459：素直にカッコイイです。なんかバラの騎士…って職業すら合ってません。



●三重県　滝河愁一さん：407：ネコがいいカンジ。なんせ「豪血寺」の人ですから、ネコくらいは片手で軽々です。



●東京都　淡海さくらさん：198：ポップなカンジの『ぷよぷよ』の人たち。N64版も火がつけばうれしいんですが。



●長崎県　あるまじろさん：128：同人誌は、クラウドとアレもんだったセフィロス。教育に悪いです、いいけど(笑)。

カラーイラストフェスティバル&カーニバル(赤面)

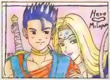
絶対!!彩色主義

高レベル読者さまがさらに増えることを期待して、ちょっとだけハガキのサイズを変えました。次回もちょっと変わります（予告）。

あて先　〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　電撃N64編集部「彩色」係



●三重県　如月未藍さん：423：なんと下描きなしの一発描きだそうです。すごいですね、思い入れがあると違います。



●山口県　ジュンコさん：252：2ショットでハイ、ポーズ。なんかラブラブなカンジ。ほかのメンバーは、ほっておいていいんでしょうか？



●広島県　とびやゆりさん：426：また、やり直しているそうです『聖剣3』。好きなゲームは何度プレイしてもいいもんです。私の場合、途中で冷めちゃうことが多くて…いやはや。



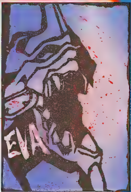
●東京都　月島咲耶さん：132：水木一郎氏と影山ヒロノブ氏が歌うサイバスターのテーマは、もはや無敵です。本当。



●長野県　湖山たみさん：002：『ドラクエIII』の魔法使いの人。なんか殴られたら痛そうなロッドです(笑)。

彩色兼備

以下の項目に該当する人は、それが原因で採用されないかもしれないのです。注意しましょうね。①住所や本名を書いていない　②ハガキサイズの紙に描いていない(2枚組などのイラストも同様)　③薄い紙に描いてある　④紙を折り曲げて封筒に入れている　⑤印刷に出ないくらい、淡い色使いで描いてある　⑥キャラ名やゲーム名の名前を間違えている(英文のスペル間違いも同様)。ポストに入れる前に再確認！



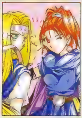
⬆埼玉県　鳩サブレさん：228：切り絵で迫力満点な上、暴走して血ぃまで出している初号機。夏の夜の怪談みたい…って、たとえが季節ハズレすぎてすみません。アイデア料10ポイント。



⬅奈良県　砂羅ぐんもさん：085：踊り子さんたち。こんな人たちに応援されれば、さらに行動できるってもんです。



⬅群馬県　ふじさきさん：071：原作売り上げ公称900万部突破という、すんごい作品。正直言って、うらやましい(笑)。



⬅京都府　サバ缶さん：174：『VI』のヒロインふたり。エンディングまで自分か動かしていたキャラはみんな主人公。



⬅愛知県　福井暢寛くん：529：任天堂はケモノが好きなんでしょうか？　ドンキーとかヨッシーとか…いいけど。



⬅大阪府　藤島絵猫さん：159：元気いっぱいのおてんば姫。乱暴に持たれたスライムがかわいそうでいいカンジです。



⬅宮城県　芙欧珠廣さん：210：『ロマサガ3』のエレン。なにを思って剣を抱いているのでしょうか？



⬅広島県　げっくくん：115：本人もハガキの裏にも書かれてますが、ぜんぜんおしおきしていないのがステキです。



⬅東京都　伊藤晴樹(兄)さん：524：やんちゃなカンジがバッチリです。フキダシのハイフンがいい仕事してます。



⬅熊本県　吉田旬太郎さん：324：12月号ですから、こんなクリスマスっぽいのはベストタイミングなのです。



⬆兵庫県　すいーとさん：431：最近はとくに「魔導」キャラ絶好調ですね。こうなると『魔導物語』もN64で発売してほしいです。



⬅東京都　とてねぬ子さん：333：男女問わず元気にしてしまう踊りってどんな踊りなんでしょ？　ちと不思議。



⬅茨城県　鈴木槐さん：461：『ラストブロンクス』の人。とても格闘やるとは思えない瞳がステキです。



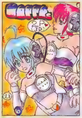
⬆山口県　ポリ・ゴン太くん：382：『フロントミッション』のヴァンツァー。週末しかパソコンにさわれないのに、よくぞここまで。あ、長期出張だったそうで。大変でした？



⬅北海道　青山みいきさん：339：たしかに北海道の雪はこんなにロマンチックじゃないですな。でも、あこがれます。



⬅兵庫県　ゐかづちねずみくん：278：なんか太陽光が神々しいです(笑)。サンアタックってカンジ。…ごめん。



⬅埼玉県　川越×さん：476：念のため書いておきますが、後ろはサンディかはっぱのコスプレをしてます(笑)。



⬅埼玉県　すばるれいかさん：206：髪の毛アンテナも絶好調なセフィロス。バッチリ決まってます。

マンガ劇場



⬆東京都　月島咲耶さん：132：それはそれ、主導権は女王候補にありますから、野郎どもは従うのみです。独裁者に一直線。



⬆広島県　げっくくん：115：このあとは漂流して南の無人島にたどり着き、そこで生活することに決定。格闘家なので、きっと平気。



⬆広島県　さかさクラゲさん：462：今回からデンロク読んでいる人には謎の作品。くわしくは右を(笑)。火の鶏さんにも5Pです。



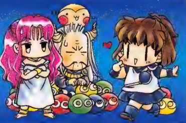
⬆神奈川県　火の鶏さん：056：うかつに頭ぶつけちゃうと忘れちゃいますから。毎日ドキドキして生活しているのは間違いなし。



⬆群馬県　ふじさきさん：071：つまりは牛乳ドロボー。ついでに新聞も盗んで、昔の少年マンガの王道を突き進みましょう。

すっとこどっこいなアメデオくんが贈る♥

プレゼント探偵団



一歩一歩、冬に近づくのを感じるこの季節。焼きイモやお鍋やおでんがウマイ季節でもあるよね。ホカホカ暖まりたい人にぴったり〜なソフトといえば「ぷよぷよSUN64」。寒い季節でもしんから暖まる熱血PZGだよ！

1 NINTENDO64本体
（任天堂）

3名



おこたでヌクヌクな季節には欠かせないN64本体を冷え性の3名様に。これでしもやけ、あかぎれも治ります（ウソ）。

2『ぷよぷよSUN64』
（コンパイル）

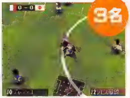
3名



大人気のPZGシリーズ最新作がN64に登場！　おなじみの漫才デモを見ながら、いっちょ大連鎖とでもいきますか。5つのモードが楽しめまぁす。

3『Jリーグ イレブンビート1997』
（ハドソン）

3名



蹴って蹴って蹴りまくるのだー!!サッカー魂ここにあり！　ハドソンが贈るサッカーゲームはカメラアングルにこった逸品でございます〜。

4『ゲームボーイギャラリー2』
（任天堂）

3名



今から約15年以上も前に大ブレイクした液晶ゲームの名作たちが、このたびGBに装いも新たに登場するよ！名作の数々をタンノーしてね。

5『実況ワールドサッカー3』発売記念 ヴェルディ川崎ユニフォーム
（コナミ）



コナミの「実況ワールド3」の発売を記念して、あのヴェルディ川崎のユニフォームを、有名選手のサイン入りで贈ります！　大事に着てね〜。

3名

6「タイム・リープ」テレカ
（バンダイビジュアル）

今や人気絶頂の佐藤藍子ちゃんが主演の映画「タイム・リープ」から、ビデオ発売記念テレカを3名様に。

3名



7 谷山浩子テレカ
（ポニーキャニオン）

ゲームミュージックを数多く手がける、ほんわかボイスの谷山浩子さんの新作アルバム発売記念テレカを。

5名



8 指定図書カード
（メディアワークス）

本屋さんでこのカードを出せば、電撃N64本誌が買えちゃいます。お得だわーとつぶやく10名様に。

10名



9 GBポケット本体
（任天堂）

もはやGBを持っているのは、ゲーマーなら常識！持ってないぃ〜とお悩みの3名様に、少し早いクリスマスの贈りもの！

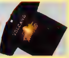
3名



10 映画『ボルケーノ』Tシャツ
（20世紀フォックス）

有楽町日劇ほかで公開中の大ヒット映画から、オリジナルTシャツを。まだ観てない人は映画館へ〜！

3名



11 アスキーパッド64
（アスキー）

今度のアスキーパッドはクリアタイプ。中身が透けて見えるって不思議〜。これでゲームの腕も上がる？

3名



マチコとキネオの
♥応募のキマリ劇場　第3回

秋、それは落ち葉の舞い散る季節。秋、それは遠い夏に置き忘れた恋のかけらを、そっと取り出して眺める季節。ロマンチックを忘れないマチコは、今日も114ページのハガキにアンケートの答えと希望の賞品番号を書いて、50円切手を貼ったらポストに急ぐの。しめ切りは11月5日（当日消印有効）。喜びをもたらす発表は本誌1月号なんですって。それまで、恋の続きを夢見るわ。







イラスト・コミック／路みちる

新作発売日リスト

赤い文字／初登場のタイトル
青い文字／発売日に変更のあったタイトル

B／バックアップ内蔵
C／コントローラパック対応
P／おもしろパック対応

NINTENDO64

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
10月24日(金)	Jリーグ イレブンビート1997	SPG	¥6,980	ハドソン	B C
10月30日(木)	ぷよぷよSUN64	PZG	¥5,980	コンパイル	P
11月21日(金)	プロ麻雀 極64	ETC	¥6,800	アテナ	
	ディディーコングレーシング	RCG	¥6,800	任天堂	BCP
11月28日(金)	森田将棋64	ETC	¥9,800	セタ	C
	ワイルド チョッパーズ	STG	¥6,980	セタ	B P
	ファミスタ64	SPG	¥6,800	ナムコ	C
11月下旬	飛龍の拳ツイン	ACT	¥6,980(予)	カルチャーブレーン	C P
	64大相撲	SPG	¥7,980	ボトムアップ	C P
11月予定	HEIWAパチンコワールド64	ETC	¥7,900	アムテックス/ショウエイシステム	B
12月5日(金)	トップギア・ラリー	RCG	¥6,980	ケムコ	BCP
	デュアルヒーローズ	ACT	¥6,980	ハドソン	C
12月12日(金)	カメレオン・ツイスト	ACT	¥6,980	日本システムサプライ	C P
	ヨッシ　ストーリー	ACT	¥6,800	任天堂	P
12月18日(木)	ヘクセン	ACT	¥7,800	ゲームバンク	C
	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPG	¥7,800(予)	コナミ	
12月上旬	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド	ETC	¥6,800	バンダイ	
12月中旬	遥かなるオーガスタ MASTERS '98	SPG	価格未定	T&Eソフト	C P
12月予定	エアロゲイジ	RCG	価格未定	アスキー	C
	バーチャル・プロレスリング64	SPG	価格未定	アスミック	BCP
	スノボキッズ	RCG	¥6,800(予)	アトラス	C P
	レブ・リミット	RCG	価格未定	セタ	
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ETC	¥5,980	ハドソン	B P
	スペースダイナマイツ	ACT	価格未定	ビック東海	
年内	カービィのエアライド(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	ゼルダの伝説(仮称)	A・RPG	価格未定	任天堂	P
	バンジョー＆カズーイ(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
1月4日(日)	新日本プロレス 闘魂炎導	SPG	¥6,980	ハドソン	C
2月予定	ラストレジオンUX(仮称)	ACT	価格未定	ハドソン	P
冬予定	エルテイル(仮称)	RPG	価格未定	イマジニア	
	キラッと解決！64探偵団	ETC	価格未定	イマジニア	
	シムシティ2000(仮称)	SLG	価格未定	イマジニア	
	スノースピーダー	SPG	価格未定	イマジニア	P
	超空間ナイター プロ野球キング2	SPG	価格未定	イマジニア	
	ファイティングカップ(仮称)	ACT	価格未定	イマジニア	
	忍たま乱太郎1・2・3(仮称)	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	
3月予定	シムシティー64(仮称)	SLG	価格未定	任天堂	64DD
	ポケットモンスター64(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	64DD
	MOTHER3(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	64DD
	マリオアーティスト(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	64DD
	ソニックウイングス アサルト	STG	価格未定	ビデオシステム	P
来春予定	ジャングル大帝(仮称)	AVG	価格未定	任天堂	
	ス－パーロボットスピリッツ	ACT	価格未定	バンプレスト	P
	トニックトラブル	ACT	価格未定	UBIソフト	
発売日未定	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー(仮称)	SPG	価格未定	ゲームバンク	
	ブレード アンド バレル	STG	価格未定	ケムコ	
	悪魔城ドラキュラ3D(仮称)	ACT	価格未定	コナミ	
	NBA IN THE ZONE '98 (仮称)	SPG	価格未定	コナミ	
	G.A.S.P!! Fighters' NEXTream	ACT	価格未定	コナミ	
	実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称)	SPG	価格未定	コナミ	C
	実況パワフルプロ野球5(仮称)	SPG	価格未定	コナミ	C
発売日未定	ハイブリッドヘブン(仮称)	A・RPG	価格未定	コナミ	
	雷のごとく 超高速囲碁	ETC	¥9,800	セタ	C
	ランボルギーニ64	RCG	価格未定	タイトー	
	クオンパ	PZG	価格未定	T&Eソフト	B
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	STG	価格未定	トミー	
	キャバリーバトル3000	RCG	価格未定	日本システムサプライ	
	ウルトラドンキーコングDD(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	64DD
	エフゼロ64(仮称)	RCG	価格未定	任天堂	P
	クリエイター(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	64DD
	ゴルフ(仮称)	SPG	価格未定	任天堂	
	コンカーズクエスト(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	スーパーマリオ64 2(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	64DD
	スーパーマリオRPG2(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	64DD
	ゼルダの伝説64(仮称)	A・RPG	価格未定	任天堂	64DD
	パイロットウイングス64 2(仮称)	SLG	価格未定	任天堂	
	バギーブギー(仮称)	RCG	価格未定	任天堂	
	ピカチュウ げんきでちゅう(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	
	ファイアーエムブレム64(仮称)	S・RPG	価格未定	任天堂	64DD
	ポケットモンスター64(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	64DD
	ボディハーベスト(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	ミッション・インポッシブル	AVG	価格未定	パックインソフト	B
	金田一少年の事件簿(仮称)	AVG	価格未定	ハドソン	
	フライトシミュレータ(仮称)	SLG	価格未定	ビデオシステム	P
	レースゲーム(仮称)	RCG	価格未定	ビデオシステム	P
	シムコプター64(仮称)	SLG	価格未定	マクシス	

SUPER FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
12月中旬	爆球連発！ スーパービーダマン	ACT	価格未定	ハドソン	B
発売日未定	ああっ女神さまっ(仮称)	ETC	¥10,800	ケイエスエス	
	サウンドファンタジー	ETC	価格未定	任天堂	B
	サウンドファンタジー(マウス同梱)	ETC	価格未定	任天堂	B
	スーパーミニ四駆2(仮称)	RCG	価格未定	任天堂	

※SFC書き換えシステム「NINTENDO POWER」のソフトリストをP.132に掲載しています。

GAME BOY

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
11月27日(木)	悪魔城ドラキュラ 漆黒たる前奏曲	ACT	¥3,980	コナミ	B
11月28日(金)	プリクラポケット2 彼氏改造大作戦	AVG	¥3,980	アトラス	B
	メダロット(カブトバージョン)	S・RPG	¥3,980	イマジニア	B
	メダロット(クワガタバージョン)	S・RPG	¥3,980	イマジニア	B
11月下旬	トランプコレクションGB	ETC	¥3,980	ボトムアップ	
12月4日(木)	がんばれゴエモン 黒船党の謎	ACT	¥3,980	コナミ	B
12月11日(木)	コナミGBコレクションVOL.2	ETC	価格未定	コナミ	
12月12日(金)	ポケットボンバーマン	ACT	¥3,980	ハドソン	B
12月19日(予)	カラムー町の大事件	ACT	¥3,800	スターフィッシュ	
12月19日(金)	ワリオランド2	ACT	価格未定	任天堂	
12月上旬	サンリオうらないパーティ	ETC	¥2,980	イマジニア	
12月予定	日刊べるとも倶楽部	SLG	¥4,800	アイマックス	B
	牧場物語GB	SLG	価格未定	パックインソフト	B
	超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター	SLG	¥3,800	バンプレスト	B
1月予定	キョロちゃんフ　ルト 仮称	AVG	価格未定	トミー	B
2月予定	カンヅメ モンスター	SLG	¥4,980	アイマックス	B
	ネクタリスGB(仮称)	SLG	価格未定	ハドソン	B
冬予定	ポケットモンスター金	RPG	価格未定	任天堂	B
	ポケットモンスター銀	RPG	価格未定	任天堂	B
発売日未定	シェラザード伝説	RPG	¥3,980	カルチャーブレーン	B
	プロ麻雀「兵」GB(仮称)	ETC	¥3,980	カルチャーブレーン	B
	コナミGBコレクションVOL.3	ETC	価格未定	コナミ	
	コナミGBコレクションVOL.4	ETC	価格未定	コナミ	
	スーパーマン	ACT	価格未定	タイトー	


ゲーム雑誌は
電撃
がまんするより、やっちゃえ！やっちゃえ！
ちづるが応援するからね。


NINTENDO64
ちょう　たい　かん
超体感
トップギア・ラリー
バトルラリー
Top Gear Rally
跳ねる
傾く
かたむ
L-555LAP
1〜2人用
12月5日発売予定
と NINTENDO64 および 振動パックは任天堂の商標です。 © 1997 KEMCO
●お問い合わせ　コトブキシステム株式会社 ファミリーソフト事業部 03-3225-3456
●ホームページ　http://www.hiwave.or.jp/kotobuki/

KEMCO



飛び出す



ふたり たいせんか
2人対戦可
しんどう たいおう
振動パック対応







※画面は開発中のものです。

イメージガール
吉田 忍

全天候型バトルラリーゲーム

トップギア・ラリー

予定価格6,980円(税別)

トップギア・ラリー発売記念

予約して買うと

スゴイぞ!! 64コントローラー型エアーソファ 200名様プレゼント



※イラストはイメージです。

応募のしかた

1 予約 — この広告または店頭チラシの予約カードを切りとって住所・名前などを書きこもう!

2 スタンプ — お店で予約カードに店名スタンプをもらって大切に持っていてね。

3 買う — ゲームが発売されたらパッケージに入っている購入カードを取りだそう!

4 送る — スタンプをもらった予約カードと購入カードを封筒に入れて送ってね。

送り先	〒160 東京都新宿区新宿1-8-1大橋御苑駅ビル3F コトブキシステム(株) 64ソファプレゼント係
締め切り	12月20日(土) 当日消印有効
お問い合わせ	03-3225-3456 担当:高橋・浜田
抽選・発表	厳正な抽選の上、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

キリトリ線

キリトリ線

トップギア・ラリー

64ソファプレゼント 予約カード

〒

ご住所

ふりがな
お名前

男・女

歳

TEL

店名スタンプ欄

※お店の人に証明のスタンプをもらってください。

※この予約カードをコピーして使ってもOKです。



今、ニンテンドウ64を買うと、ゲームボーイソフト・ポケットモンスター「なみのりピカチュウのデータ」が抽選で1万名様に当たります。

賞品・なみのりピカチュウのデータ／お客様お手持ちのゲームボーイカートリッジ・ポケットモンスターに「なみのりピカチュウのデータ」を入れて差し上げます。

応募方法・NINTENDO64本体の取扱説明書・表紙右上のロクヨンマークを官製ハガキに貼付して、住所・氏名・年齢・性別・電話番号・お買い上げ店名を書いて下記まで郵送してください。
〒539-27　大阪中央郵便局　任天堂「なみのりピカチュウプレゼント」事務局宛

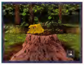
当選発表・当選通知書にてお知らせします。

問い合わせ先・任天堂「なみのりピカチュウプレゼント」事務局　TEL.06-955-5531
月～金　9：00～12：00、13：00～17：00（土・日・祝日を除く）

※詳しくは、店頭チラシをご覧ください。　※本キャンペーンは既にNINTENDO64を購入されている方もご参加いただけます。

NINTENDO64 ソフト
ピカチュウげんきでちゅう
（仮称）制作快調





※画面は開発中のものです。

任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス　東京（03）3540-9999／大阪（06）376-3355／京都（075）525-3444／
名古屋（052）586-3000／岡山（086）255-2130／札幌（011）612-4144
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO64

電撃NINTENDO64 12 1997
平成8年7月26日第三種郵便物認可
1997年12月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第12号通巻19号
発行人／染谷恵司　編集人／塚田正晃　編集長／松本剛
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL03(5281)5211[編集]
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL03(5280)7550[営業]
定価590円
本体562円
T1106383120591

印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌06383-12


NINTENDO64
のーみそコネコネ COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/
ぷよぷよ SUN 64
© COMPILE 1997
いち！にっ！ぷよSUN！
初回限定シール付き!!
いち！1 連鎖の練習から対戦まで可能!! とことんなぞぷよ
にっ！2 最大16人参加可能!! かちぬきぷよぷよ
SUN！3 ぷるぷる～! 振動パック対応!!
'97年10月30日発売予定・希望小売価格5,980円(税別)
社員募集
【募集職種】①2Dグラフィックデザイナー　②3Dグラフィックデザイナー　③DTPグラフィックデザイナー　【仕事内容】①ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン　②INDY、INDYGO2、Alias、SoftImageなどを使用したゲーム及び映像用CGの制作　③パッケージ・マニュアル・雑誌のレイアウト(MAC使用)　【資格】22～35歳迄の実務経験3年以上の方　【勤務地】広島本社
【勤務時間】9:00～18:00(実働8時間)
待遇DATA　【給与】月給20万円以上　※年齢・経験・能力等を十分考慮の上、当社規定により優遇いたします。　【待遇】昇給年1回、賞与年2回、報奨金制度有、役職・住宅・家族・皆勤・時間外手当有り、交通費3万6000円迄支給　【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社員旅行、定期健康診断、永年勤続表彰制度、慶弔見舞金制度、各種レクリエーション活動有り　【休日】完全週休2日制(土曜日・日曜日)、祝日　※土曜日が祝日の場合、金・土・日の3連休　【休暇】夏季・年末年始休暇、有給、慶弔休暇
会社DATA　【会社概要】設立／1982年4月7日　資本金／9,700万円　社員数／415名　売上高／69億4400万円(1997年3月期実績)　成長率／145%　代表者／代表取締役社長:仁井谷　正充　主要取引先／(株)セガ・エンタープライゼス、任天堂(株)、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、他　事業内容／●スーパーファミコン、セガサターン、プレイステーション等家庭用ゲーム機やゲームセンター及びパソコン用ゲームソフトの開発・販売　●OAアプリケーション・ビジネスソフトの開発・販売　●自社キャラクター商品の企画・販売　●元祖ぷよまん本舗の運営　●イベントの企画制作　●出版　●旅行代理業　開発実績／ぷよぷよシリーズ、魔導物語シリーズ、アレスタシリーズ、他
HOW TO アクセス　【応募】事前に電話連絡を下さい。応募方法・提出書類等詳細をお知らせいたします。　※応募の秘密は厳守します。
※入社日は相談に応じます。　[問い合わせ] PHONE:082-263-2993 担当／人事課 大西・越智(おち)　土・日・祝を除く9:00～18:00
Act Against AIDS
勇気と愛気
●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつき合おう
株式会社コンパイル
N64とNINTENDO64および振動パックは任天堂の商標です。※「ぷよぷよ」は、(株)コンパイルの登録商標です。
〒732-0827　広島市南区稲荷町2-16　広島稲荷町第一生命ビルディング　PHONE:082-263-6165 (ユーザーテレフォン 土・日・祝を除く 9:00～18:00)


scanned & edited
by kitsunebi